VIDEOGIOCHI PER PC

185 Agosto '04

XENIA EDIZIONI

€ 3.99

# THE GAMES machine

ESCLUSIVA!

## BROTHERS IN ARMS

Azione e strategia da Ubisoft nella Seconda Guerra Mondiale

## JOINT OPERATIONS

Il degno rivale di CounterStrike?

## MANHUNT

Violenza in prima serata da Rockstar

## BATTLEFIELD 2

L'anteprima del futuro multiplayer di Electronic Arts

9 771127 122005 40185

www.tgmonline.it

DOSSIER

UN'ATTENTA ANALISI SULL'EVOLUZIONE DEGLI FPS

GSM

# ARRIVA FIFA 2004. TENETEVI PRONTI.

**Se il campionato di calcio ti fa soffrire.** Se la tua squadra del cuore ti fa pentire di esserti abbonato. Oppure se lei vince mentre tu sogni di calciare un pallone dritto nel sette. Se ti manca il calcio giocato, quello giocato da te, allora siediti e prendi in mano il tuo telefonino, perché è arrivato EA Sports FIFA Football 2004 Mobile International Edition, in versione Java per il tuo cellulare. L'unico simulatore di calcio con le licenze ufficiali FIFA e con i nomi reali di tutti i calciatori. Con una giocabilità eccezionale, adattata al telefonino. Per controllare la direzione verso la quale corre il giocatore, utilizza i tasti 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9. Il giocatore continuerà a correre nella direzione assegnata finché tu non cambi direzione. Non è necessario tenere premuto il tasto.

Quando il giocatore è in possesso di palla:
- Premi il tasto * per tirare.
- Premi il tasto # o 5 per passare la palla.

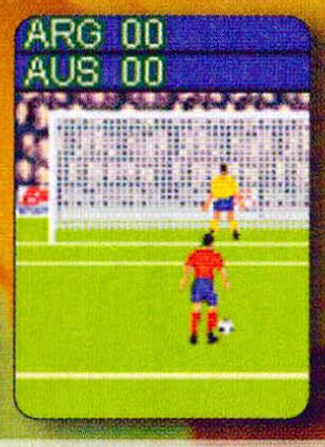
Se il giocatore non è in possesso di palla:
- Premi il tasto * per il tackle scivolato.
- Premi il tasto # per il tackle.
- Il tasto 5 seleziona il giocatore più vicino alla palla.

**Adesso tocca a te giocare.** FIFA Football 2004 M.I.E. è una simulazione del calcio avanzata che mette in campo giocatori veri provenienti da sedici squadre internazionali.
Sono previste quattro modalità di gioco: in modalità allenamento, puoi affinare la tua tecnica prima della grande partita e fare pratica di passaggi, dribbling, tiri e cross. In modalità amichevole, è possibile fare un pò di pratica giocando un'unica partita amichevole contro una qualsiasi delle squadre. In modalità torneo, la squadra selezionata partecipa a un torneo eccezionale con altre quindici squadre internazionali. Inoltre ci sono i calci di rigore, a uno o due giocatori: in questa modalità è possibile migliorare, giocare e acquisire un po' di pratica di tiro contro una qualsiasi delle squadre partecipanti.

Prodotto ufficiale FIFA concesso su licenza. Logo FIFA (C) 1977 FIFA TM. I nomi dei giocatori sono utilizzati su concessione di FIFPro, squadre nazionali, club e/o leghe. Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti i diritti riservati. EA Sports e il logo EA Sports sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. EA Sports (TM) è un marchio di Electronic Arts (TM). Sviluppato da Distinctive Developments Ltd per conto di Electronic Arts. (C) 2003 Distinctive Developments Ltd. Tutti i diritti riservati. Sviluppato con la collaborazione di e distribuito per conto di Electronic Arts Inc. da Digital Bridges Ltd.

**EA Sports FIFA Football 2004 Mobile Intern**

informazione pubblicitaria



EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004
Mobile International Edition

**Il gioco si è fatto duro.** I livelli di difficoltà sono 4 e i valori delle squadre e dei singoli giocatori rispecchiano, chiaramente, quelli del mondo reale, per avere un gioco di calcio che sia prima di tutto un vero e proprio simulatore di calcio. Quindi leggi attentamente i giornali prima di affrontare la Spagna o l'Inghilterra.

**I numeri del 2004.**

Una grafica superiore al precedente, invidiato FIFA 2003.

Introduzione di ammonizioni ed espulsioni.

Barriere e realismo su calci piazzati e corner.

Una fantastica risoluzione in 3D in caso di penalty.

I portieri parano con movimenti sempre più vicini alla realtà.

Play options, training, più azioni da rete e menu ancora più ricco.
Cosa ti serve ancora?

**Compatibile con:**
Nokia: 3510i, 3650, 6600, 7650, Nokia N-GAGE
Motorola T720, Siemens: M55, S55, S155.

**Dimensioni:**
**Max 114Kb**

**Come scaricare EA Sports FIFA Football 2004 Mobile International Edition:**

Vai col tuo telefonino su WAP TIM, seleziona "VIDEOGAME" e scegli "NOVITA'". Quindi vai su "EA Sports FIFA Football 2004" e segui le istruzioni. Prima di scaricare EA Sports FIFA 2004 Mobile International Edition, verifica che il tuo telefonino sia compatibile.

Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

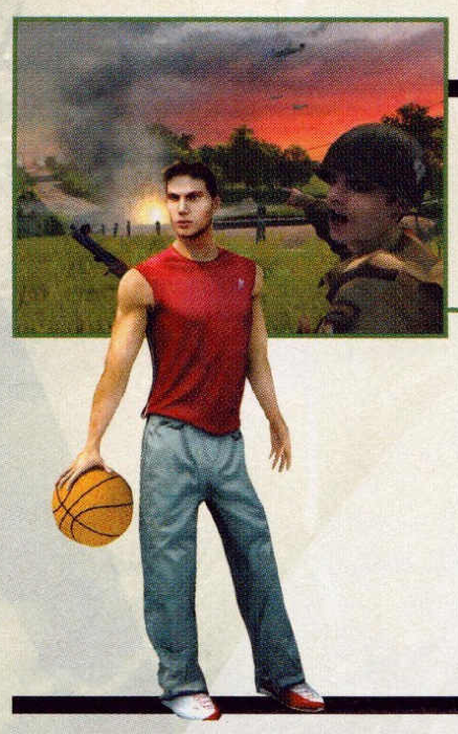
ational Edition. TIM tifa per te.

TIM
Vivere senza confini

# Indice

## RUBRICHE

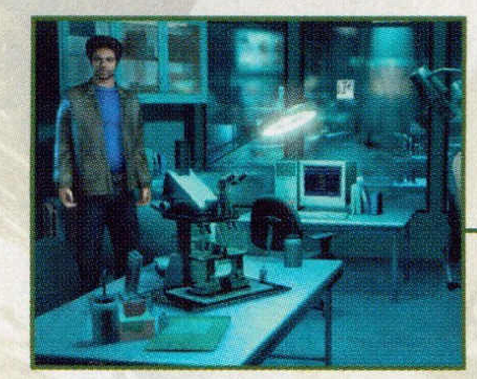

| | |
|---|---|
| BACKSTAGE | 146 |
| BOVABYTE | 130 |
| BUDGET ZONE | 105 |
| CONSOLEMANIA CORNER | 136 |
| EDITORIALE | 5 |
| FRAGZONE | 114 |
| HARDWARE | 106 |
| ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO | 24 |
| MOBILE ZONE | 126 |
| MOVIE MACHINE | 134 |
| MUSIC MACHINE | 132 |
| REPLAY | 104 |
| SILVER ZONE | 14 |
| TALENT ZONE | 113 |
| TECNOTIGIEMME | 140 |
| TGM DOSSIER | 38 |
| TGM MAIL | 142 |
| TGM ONLINE | 10 |
| TIME MACHINE | 128 |
| TIPS | 122 |
| VOCI DI CORRIDOIO | 28 |

## PREVIEW


| | |
|---|---|
| ALIAS | 62 |
| BATTLEFIELD 2 | 56 |
| BROTHERS IN ARMS | 44 |
| CATWOMAN | 48 |
| JUICED | 52 |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 | 58 |
| OBSCURE | 64 |


## REVIEW



| | |
|---|---|
| ASTERIX & OBELIX XXL | 92 |
| BATTLE MAGES | 100 |
| BESIEGER | 84 |
| CSI - DARK MOTIVES | 81 |
| EVANY - LA CHIAVE PER MONDI SCONOSCIUTI | 96 |
| JOINT OPS | 76 |
| MANHUNT | 80 |
| MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND | 103 |
| SOLDIERS | 68 |
| VICTORIA - UN IMPERO SOTTO IL SOLE | 94 |
| WARLORDS BATTLECRY III | 72 |
| THE WESTERNER | 90 |


## LEGENDA

**Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.**

**Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.**
**Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.**

**QUALITÀ/PREZZO:** si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

**GRAFICA:** esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

**SONORO:** indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

**GIOCABILITÀ:** Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

**LONGEVITÀ:** rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

**CARISMA:** È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

**DIRETTORE GENERALE**
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

**SEGRETARIA DI REDAZIONE**
Ellis Malavasi

**COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE**
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

**VICE-CAPOREDATTORE TGM**
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

**VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE**
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

**REDATTORI**
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergìni (talentscout@xenia.it)

**COLLABORATORI**
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Maurizio Frascino (fake@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Luca Polizzotto (hansen@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

**RESPONSABILE MARKETING**
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

# Editoriale

## UNO, CENTOMILA, NESSUNO

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Prima di passare all'editoriale vero e proprio, mi pare giusto accennarvi a due novità che troverete saltuariamente da questo numero in poi, e precisamente uno spazio dedicato ai giochi di importazione e le recensioni in breve. Quanto al primo, si tratta di un ritorno alle origini: già molti anni fa (cinque? Sei? Non ricordo...) ebbi l'idea dei "World Games", titoli reperibili in giro per il mondo (ma non Italia) dei quali mi pareva cosa buona e giusta che trovaste delle recensioni. I tempi però non erano abbastanza maturi, non certo come lo sono ora, dove la confidenza con le ordinazioni online è senz'altro aumentata e la percentuale di lettori dotati di Internet e carta di credito è via via crescente. Pertanto, da questo mese si ricomincia con Manhunt, conversione per PC di un discussissimo titolo per PS2 di Rockstar che pare non verrà mai distribuito in Italia. Voleste acquistarlo su Play.com, giusto per non fare nomi, ora potrete farlo dopo averne letto la valutazione su TGM.
Discorso analogo per le recensioni in breve: ultimamente su TGM Online sono apparse richieste relative a titoli non certo importanti che, visti i soliti problemi di spazio, finiscono per slittare regolarmente. Ecco quindi delle brevi review da mezza pagina a seguire le recensioni "classiche", per fare in modo che TGM riesca a informarvi su un numero ancora maggiore di videogiochi.
Detto questo, passiamo all'editoriale vero e proprio...

Se c'è una cosa in cui ripongo la massima attenzione è il rapporto coi lettori. Credo sia bello, per chi legge, sapere che dall'altra parte c'è una persona attenta alle sue esigenze e pronta, quando serve, al dialogo. L'altro giorno guardavo la mia base messaggi risalente al settembre scorso e contavo circa undicimila e-mail (molte delle quali, è giusto ammetterlo, di puro spam). All'interno di questa considerevole cifra ve ne erano 45 alle quali non avevo risposto: da un lato ero soddisfatto perché questa percentuale era infinitesimale sul computo totale, dall'altro però ciò voleva dire altrettante persone che, al di là del monitor, si erano impegnate a comunicarmi qualcosa cui non era mai giunta risposta. Al che mi sono messo davanti al computer armato di sana pazienza e, spulciandole, ho individuato tutte le missive ancora contrassegnate come "non lette"...
In effetti c'era un motivo per cui le avevo accantonate, e cioè che erano lettere intense, interessanti, traboccanti voglia di dire e di pensare, e che quindi non potevano essere liquidate con risposte brevi, sommarie, frutto del poco tempo che avevo a disposizione. Solo che poi, mail dopo mail, strato su strato, le missive erano uscite dalla schermata e, lontano della mia vista, erano finite nel dimenticatoio.
Perché quindi questo editoriale? Un pezzo dedicato a tutte le comunicazioni andate perdute, a quei fili che non hanno mai trovato un contatto dall'altra parte? Non proprio, anzi...
Il leggere quelle 45 e-mail ha stimolato in me una considerazione su quanto possa essere schizofrenico il mio lavoro, su come le cose possano essere diverse a seconda di come le si guarda.
Da un lato, presi singolarmente, siete tutte persone con la loro identità, le loro idee ben precise, spesso estremamente diverse l'una dall'altra: c'è chi scrive per proporre una cosa, chi un'altra; chi per un complimento e chi per una critica; chi infine per dire qualcosa di interessante e chi meno. Lo spirito col quale leggo e rispondo a queste missive è quello del caporedattore, se non quello del redattore.
Dall'altro lato, nel vostro insieme, siete una massa di decine di migliaia di persone che, incredibile a dirsi viste le premesse appena fatte, agisce all'unisono, vittima di leggi che sembrano governarvi senza che neanche lo realizziate. Prendiamo la stagionalità, ad esempio: sono dieci anni che faccio questo mestiere e, salvo le famose eccezioni che confermano la regola, l'andamento delle vendite segue una curva ben precisa ampiamente prevedibile. Lo stesso discorso vale con gli allegati, le campagne pubblicitarie e qualsiasi iniziativa commerciale o editoriale venga intrapresa. Certo, alle volte le reazioni sono quantitativamente diverse da quelle attese, ma i margini di queste variazioni sono davvero ridotti. Altre volte, raramente, accade l'imprevisto! L'andamento delle vendite subisce un'impennata o un crollo là dove non ce lo si sarebbe aspettato: finalmente l'individuo si riafferma sulla massa? Basta qualche settimana per sapere i dati di vendita della concorrenza e scoprire che anche loro sono andati soggetti a un'analoga anomalia. Certo, capire la causa di tale oscillazione non è facile, e dall'abilità interpretativa della realtà discende il successo o il fallimento di un'azienda. L'insieme dei lettori, però, quasi fosse un partito trasversale indipendente dalla rivista di appartenenza, si è mosso ancora una volta all'unisono. Lo spirito col quale leggo e analizzo i dati di mercato è quello del coordinatore editoriale.

Riprendendo quindi il discorso iniziale, mi ha fatto molto piacere scoprire quelle 45 e-mail cui non avevo risposto, perché sono riuscite a distogliermi dai miei grafici e dalle mie statistiche, e a ricordarmi che dietro ogni copia venduta vi è una persona con la sua identità, i suoi pensieri, la sua vita e i suoi sogni.
Scrivere questo editoriale, a sua volta, mi spinge ad analizzare la marca delle mie scarpe piuttosto che del mio cellulare, la stagionalità delle mie spese, la periodicità delle mie vacanze, quello che è presente sullo scaffale della mia libreria... e mi fa realizzare che io stesso, che in questo editoriale fingo di collocarmi su un'ipotetica cima da cui guardare il mondo sottostante, non sono che una curva nel grafico di qualcun altro, una variabile prevedibile in un foglio Excel.
La parafrasi pirandelliana che dà il titolo a questo editoriale nasce quindi dalla considerazione che ognuno è "uno" per se stesso ed è "centomila" nell'ottica di massa, la qual cosa lo priva di una sua personalità fino a farlo diventare un "nessuno". L'unica arma per combattere questo appiattimento, questo azzeramento, è quello di essere consci del ragionamento che abbiamo appena fatto insieme e continuare a considerarci nella nostra individualità là dove i fatti potrebbero spingerci a pensare il contrario. Quanto a me, continuate a scrivermi: forse non vi risponderò subito ma lo farò scrivendo sempre alla persona, non al lettore...

**RESPONSABILE PUBBLICITÀ**
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ**
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

**PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE**
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
(smd@xenia.it)

**STAMPATORE**
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

**DISTRIBUZIONE**
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

**ARRETRATI**
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

**ABBONAMENTI**
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

**EDITORE**
Xenia Edizioni S.r.l.

**REDAZIONE**
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

TM & (c) 2003 Comedy Central. All rights reserved.
(c) 2003 In-Fusio S.A., France

# ARRIVA SOUTH PARK. PASSAPAROLACCIA.

## South Park è sul tuo telefonino. Non puoi perderlo.

### Fai il tuo ingresso al South Park dei divertimenti.

Entra nel mondo di South Park, il gioco d'azione per il tuo telefonino tratto dalla famosa serie TV. Un gioco originalissimo, pazzoide e divertente, che riprende in pieno lo spirito goliardico dei personaggi di uno dei più eclettici cartoni mai visti in tv.

### Vuoi 10 motivi per scaricarlo?

South Park™ è diviso in 10 mini giochi assurdi, come tutte le avventure dei protagonisti del cartoon: sarai Kenny che deve difendersi da mucche e macchine della polizia in una corsa forsennata. Cartman che deve nuotare in una schifosissima piscina. Tweek che deve trovare la via di uscita in un labirinto di nani. E poi dovrai baciare Wendy, Mrs Ellen o Shelly nei panni del vomitatore Stan...

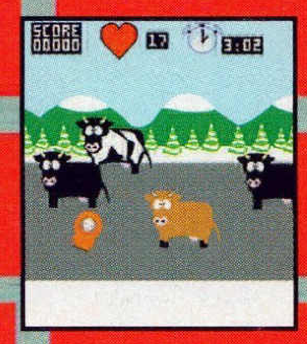
Insomma, un gioco veramente pazzo come tutti i suoi fantastici protagonisti e un po' come te.

informazione pubblicitaria

IN·FUSIO
MOBILE GAME CONNECTIONS

GSM

**Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Novità" e scegli "South Park", poi segui le istruzioni per il download. Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.**




TIM

Vivere senza confini

Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

# BestGames MAGAZINE

*I migliori videogiochi per PC ogni mese in EDICOLA*


# IL GIOCO DI STRATEG
# CHE HA DATO ORI

Per la prima volta il
romanzo originale
in italiano.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard-europe.com

ROMANZO + GIOCO
+ POSTER
€ 14,90

IA IN TEMPO REALE
GINE AL GENERE

BestGames
MAGAZINE ANNO I N. 7

# WARCRAFT®

## L'ULTIMO GUARDIANO

JEFF GRUBB

© 2002 Blizzard Entertainment. Tutti i diritti riservati. Warcraft e Blizzard Entertainment sono trademarks registrati di Blizzard Entertainment in US e/o altre nazioni. Tutti gli altri trademarks sono proprietà dei rispettivi possessori.
* l'accesso gratuito a Battle.net® richiede una connessione a internet. Il giocatore è responsabile per i costi relativi alle connessione internet, secondo le tariffe del proprio operatore.

battle.net®

* Intense sfide via internet

# TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

## www.tgmonline.it

**Agosto, voglia di lavorar non ti conosco! L'estate è arrivata con il suo carico di granite alla menta, aranciate amare, cruciverba e voglia di ombrellone... Ma vi garantiamo che c'è da spassarsela anche su TGM Online!**

Estate, stagione per antonomasia dedicata al dolce far niente, al trascorrere lunghi pomeriggi d'ozio sorseggiando una bibita ghiacciata, ascoltando della buona musica e dedicandosi a passatempi tanto innocui quanto coinvolgenti. Mai come in questo periodo di relax, dunque, giunge a fagiUolo la sezione Flash'n'Java, con i suoi "giochini" disponibili in rete, accuratamente scelti e recensiti per voi, pronti per essere provati in un click!

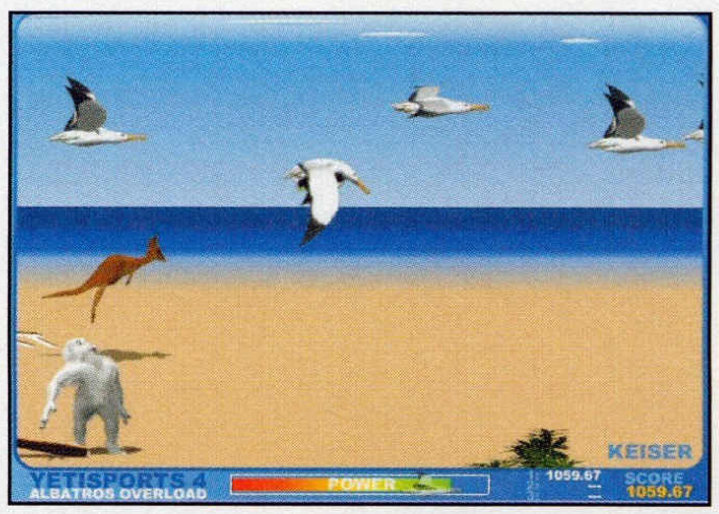
E se non vi ci siete mai cimentati non storcete il naso, perché dietro una manciata di kb da scaricare si nascondono spesso delle vere e proprie perle che garantiscono diverse ore di divertimento, e una varietà di situazioni da far contenti proprio tutti: Hurricane, ad esempio, è uno sparatutto a scorrimento verticale che ricalca senza mezzi termini i classici da bar degli anni ottanta, con tonnellate di nemici che arrivano dall'alto dello schermo in formazioni sempre più compatte, un nugolo di armi e power-up che trasformeranno la vostra navicella in una possente arma di distruzione, e gli inevitabili boss di fine livello. Assolutamente imperdibili, poi, i giochi della serie Yetisports (yetisports.org), nati quasi per caso, e giunti ormai al quinto episodio, intitolato Flamingo Drive, nel quale il nostro amato Yeti si è trasferito nell'Africa nera (sarà il caldo?) e si diverte a giocare a golf con il suo malcapitato amico, il fedele pinguino vittima delle sue "trovate", utilizzando un fenicottero rosa come mazza da golf... Demenziale e spassoso!

Non abbiamo trascurato neanche gli appassionati del pallone, che hanno fatto indigestione di calcio alla TV, ma che hanno potuto svagarsi anche dalle nostre parti con un paio di titoli davvero divertenti, Beat The Wall e Mini ball: il primo permette di cimentarsi in una punizione da fuori area, regolando potenza di tiro, effetto del pallone, ecc. ecc., mentre il secondo è un "calciobalilla" virtuale che può anche essere giocato in due.

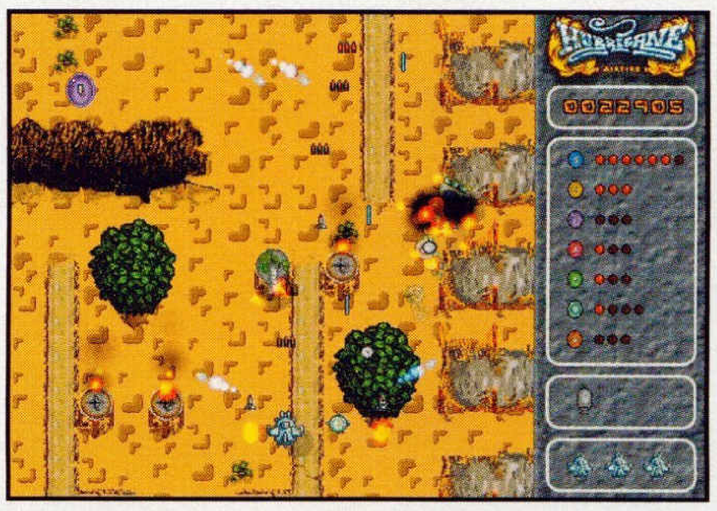
Una delle caratteristiche imprescindibili di questi giochi è la presenza delle hall of fame con i punteggi migliori di sempre: chi riesce a entrarci si guadagna la gloria imperitura e la licenza di bullarsi senza ritegno con gli amici.

E sempre in tema di forum e di europei, la rovinosa disfatta dell'Italia e di tutte le cosiddette "grandi" squadre d'Europa non ha impedito all'evento calcistico dell'anno di trasformarsi in una giostra davvero entusiasmante, piena di sorprese veramente piacevoli, alla quale ha preso parte in maniera decisamente massiccia anche il forum di TGM, che ha dedicato un'intera area alla manifestazione, e che è diventato in breve tempo il punto di riferimento per tutti coloro che volevano discutere (e spesso anche litigare - è pur sempre calcio...) delle partite.

**▼ Assolutamente imperdibili i giochi che vedono protagonisti lo Yeti e il povero pinguino vittima delle sue "manie" ludiche...**




**▼ ... ma anche piccoli capolavori come Hurricane, un vero e proprio tributo agli shoot'em up a scorrimento orizzontale di tanti anni fa!**




Continuando a parlare di vacanze, cosa c'è di meglio che ascoltare un po' di sana e buona musica mentre ci si rilassa? Un manipolo di volenterosi ha pensato di riesumare un vecchio progetto nato eoni fa, poi smarritosi strada facendo, ossia Radio TGM (Reloaded, ovviamente), che trasmetterà in streaming dai PC degli

**▼ Giochi, giochi e ancora giochi: non vi bastano le proposte della sezione Flash'n'java? Siete ancora in tempo per iscrivervi al torneo più "cool" dell'estate, la mega competizione di Gunbound per clan! Correte nella Fragzone di TGM Online per saperne di più!**

## SONDAGGIO

Quella di questo mese era una domanda nata più che altro per curiosità redazionale, per capire quanta gente sia passata stabilmente al nuovo OS di Microsoft, quanti ancora utilizzino il buon vecchio Windows 98 e derivati, ecc. Le risposte possibili erano, per amore di completezza, numerose. I risultati, lo devo ammettere, mi hanno stupito positivamente: oltre a una grossa e prevedibile percentuale di utilizzatori di XP e 2000, più del 70% del totale, sono ancora numerosi gli aficionados di Win9X, che comincia a scontare una minore compatibilità con molti titoli di recente pubblicazione, ma senza dubbio una delle piattaforme ludiche più riuscite di Microsoft. Una ristretta percentuale dimostra di amare il pinguino, al punto da averlo come unico OS installato, mentre un buon 10% di voi non disdegna una combinazione di più sistemi operativi, segno che di smanettoni ce n'è ancora parecchi, in circolazione... Piuttosto inquietante, infine, quell'un per cento che ammette di usare ancora DOS. No, dai, non ci credo...

**Sistema operativo installato?**

| | |
|---|---|
| **Windows XP** | 67.4% |
| **Windows 2000/NT** | 6.5% |
| **Windows 9X/ME** | 10.0% |
| **Linux** | 4.0% |
| **DOS** | 1.1% |
| **Una combinazione di quelli elencati sopra** | 10.2% |
| **Altro** | 0.9% |

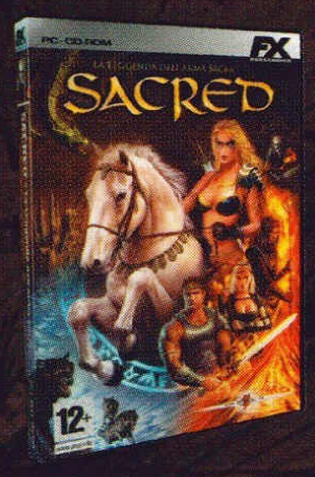
**▼ Poteva forse mancare, in occasione degli Europei di calcio del Portogallo, l'angolo dell'EuroTopa 2004? Sbav!**

**▼ La nuova puntata del diario degli sviluppatori di Black & White 2, in esclusiva italiana su TGM Online, si concentra sulla storia del gioco... Attenzione agli spoiler!**

## GIOCO FEDELTÀ

Continua con il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese, occhio a non farseli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

### SACRED

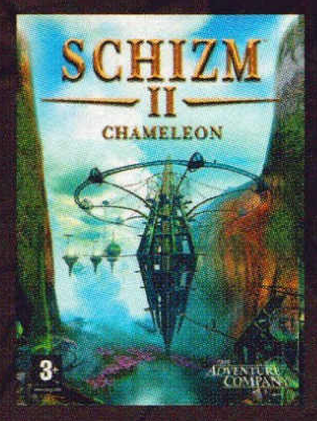



Sacred è il nuovo strepitoso RPG prodotto da Fx Interactive, un gioco vastissimo e dall'impatto grafico strepito che vi calerà nei panni di sei personaggi differenti, caratterizzati da abilità individuali che permettono un approccio al gioco estremamente vario. Lo stile fantasy del titolo in questione vi darà la possibilità di ingaggiare battaglie contro enormi draghi, cattivissimi troll e tantissime altre creature fantasy. Un mondo immenso, fatto di villaggi e città tutte da esplorare e in cui "vivere" la propria vita virtuale. L'RPG rivelazione degli ultimi mesi.
*Fx Interactive*

### SOLDNER

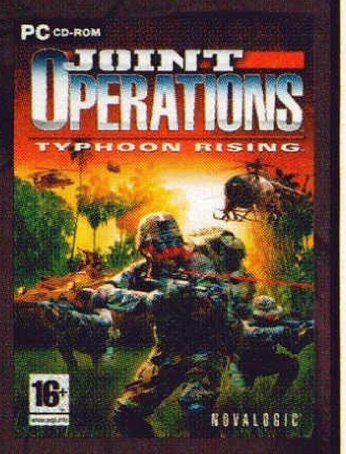
L'ultimo nato in casa JoWood è uno sparatutto tattico-militare, che vi metterà alla guida di un team di mercenari molto motivati, estremamente preparati e pronti a tutto. La vastità delle mappe disponibili per il multiplayer, la notevole quantità di modalità disponibili e la struttura dei livelli rendono questo gioco ideale per sfidare decine di avversari online (particolarmente interessante è la possibilità di "demolire" gran parte dello scenario presente a colpi di artiglieria). Si tratta però anche di un gioco che non disdegna la modalità single player mettendo a disposizione una campagna offline di tutto rispetto.
Attenzione!!! I fortunati vincitori di questo Gioco Fedeltà non si vedranno recapitare a casa solo il gioco, ma anche due splendidi gadget legati a Soldner! Stiamo parlando di una sacca militare e uno Zippo con il logo del gioco!!! Un'occasione più unica che rara... solo per i lettori di TGM e gli utenti di TGM Online!!!
*JoWood*

### SCHIZM 2: CHAMELEON




Chi l'ha detto che non escono più avventure grafiche degne di essere giocate? Beh, chiunque sia stato si sbagliava di grosso e Schizm 2 ne è la riprova. Un mondo apparentemente meraviglioso nasconde una civiltà che deve opporsi a oppressione e desolazione, una civiltà miracolosamente scampata a una guerra che ha cancellato la vostra razza. Un'avventura grafica tecnicamente eccellente e dalla storia ricca di colpi di scena.
*Atari*

### JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING




Vi piace mettere alla prova le vostre capacità di combattimento contro altri giocatori umani? Volete disporre di un arsenale di 36 armi e di mappe vastissime in cui muovervi? Tutto questo può darvelo Joint Operations: Typhoon Rising. Scegliete se far parte delle forze speciali di liberazione o dei ribelli che combattono per la libertà, scegliete il vostro equipaggiamento e cimentatevi in una delle quattro modalità: le classiche Team DeathMatch e Team King Of The Hill, la strutturata Coop e la nuova Advance & Secure.
*UbiSoft*

utenti. Il palinsesto è attualmente in fase di pianificazione, i web-jay (tra cui alcuni nomi storici come Boser, Cymon, Frostbite, Stevegeta, Icaro e tanti altri) si stanno ritrovando per discutere i programmi e le "rubriche". Qualche ora fa (per me che scrivo, eh!) è stato aperto anche un forum dei lettori dove troverete tutte le informazioni sulla programmazione e le dritte per sintonizzarvi sulle sue "frequenze". Buon ascolto a tutti, ci si becca online!

▲ **Continuano le immarcescibili avventure di Hardcore Lamer, pubblicate sul forum di TGM Online a opera di piwi!**

## CONTEST DI FERRAGOSTO - GP32

Agosto, si sa, è un mese fantastico per chi può andarsene in vacanza; per tutti quelli che invece sono costretti a rimanere a casa (o perché sono andati via prima, o perché, più semplicemente, non hanno le ferie), è un vero incubo: negozi chiusi, cinema loffi, vie semideserte... Anche quest'anno abbiamo deciso di venire in soccorso di tutti coloro che rimangono nelle città a rosolare invece di starsene in panciolle in riva al mare, con un contest tutto speciale fatto apposta per loro, che partirà il giorno di ferragosto.
Il premio è dei più invitanti: la console portatile GP32 BLU (Back Light Unit), in vendita dalla fine di giugno nei negozi di elettronica e videogiochi, distribuita da New Media e già rivelatasi un grande successo di pubblico, al punto che il primo "shipment" è letteralmente andato a ruba in pochi giorni. Questo gioiellino permette, grazie al suo sistema operativo "aperto", di godersi un sacco di titoli esclusivi, di rigiocare alcuni videogame storici grazie ai numerosi porting (DooM, Heretic e le avventure grafiche Lucas in SCUMM, tanto per citare i primi che mi vengono in mente), di ascoltarsi i propri MP3, guardare immagini e film (in formato DivX!) e persino di utilizzare emulatori per Atari ST, SNES, GameBoy e PC Engine!
Ma noi di TGM andiamo oltre, e non ci accontentiamo di regalarvi solamente la console (che da sola costa duecento euro). No, il vincitore si porterà a casa anche una MEMORY CARD da 64 MB non inclusa nella confezione retail! Il massimo! Come partecipare? Correte su TGM Online e scoprirete tutto! Per ogni altra informazione sulla console, il sito ufficiale è www.gp32.it.

**Scheda tecnica**
* Processore 32-bit Risc ARM9
* RAM interna: 8 MB Sdram, ROM interna 512k
* Schermo 3,5" retroilluminato a 65.536 colori
* Suono stereo 16-bit, 44.1 KHz su 2 altoparlanti più uscita per cuffie stereo
* Giochi a risoluzione 320 x 240
* Slot Smart Media Card (SMC) fino a 128 MB

# TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

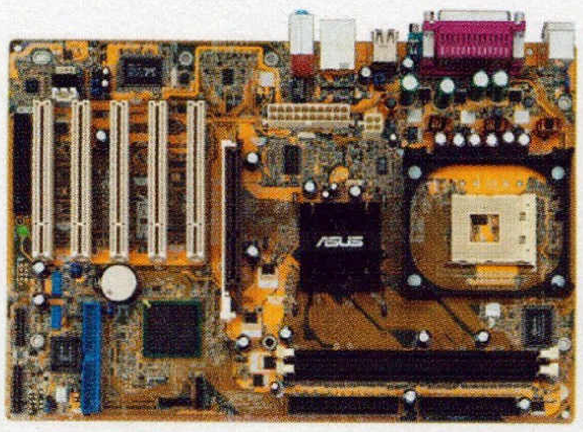
**Oh, eccoci qui bella gente.**
**Caldo, eh? Ah, non me ne parlate che io sto scrivendo immerso in una tinozza d'acqua ghiacciata... A ogni modo, volete un consiglio su come rinfrescare le vostre afose giornate? Provate a fare un salto nella Silver Club, un'area caratterizzata da aggiornamenti continui e sempre freschissimi! Le aree, come sapete, sono moltissime... Visitatele tutte e, ve lo assicuro, non ve ne pentirete!**

## TGM SPECIAL PRICE

**SCHEDA MADRE -9 €**

**PENTIUM 4 -11 €**

L'offerta proposta dal sito di E-Commerce PC Power (**www.pc-power.info**) questo mese è davvero notevole. Il nostro intento è quello di fornirvi, da qui (o meglio, dal mese scorso con il case) a Natale, tutti gli elementi per "costruire" un PC da zero, ottenendo alla fine una postazione pagata molto meno del dovuto ed estremamente performante... un PC, insomma, in grado di far girare al meglio ogni tipo di applicazione (giochi compresi, ovviamente).



Quello che PC Power offre questo mese è una scheda madre MB ASUS P4P800S /SEi848P P4 HTP FSB800 2DDR400 SB 8X LAN USB2.0 ATA133SATA ATX all'incredibile prezzo di 74 Euro invece che 83.40. Si tratta di una scheda madre perfetta per accogliere il nuovo processore INTEL Pentium 4 3000 MHz 478Pin 1 MB 800 MHz HT PRESCOTT BOX che viene proposto scontatissimo e solo per i lettori di TGM al prezzo di 226 Euro invece che 237!!! Insomma ricapitolando:

**Scheda madre Asus:**
**74.40 Euro invece di 83,40!!!**

**Processore Intel P4 3000 MHz:**
**226 Euro invece di 237!!!**

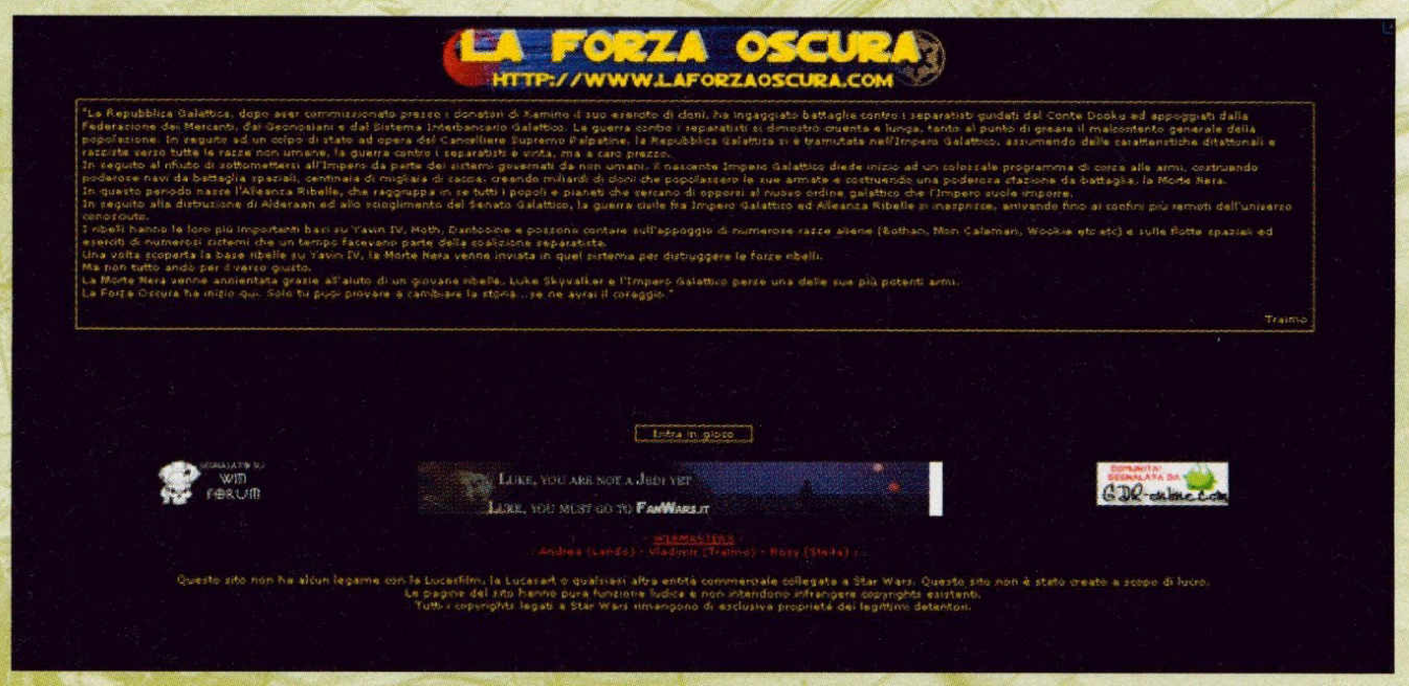
## GIOCO ALLEGATO

Il buon Paolone cura in maniera magistrale questa rubrica che, mese dopo mese, raccoglie tutto quello che si può chiedere e desiderare sui giochi che alleghiamo. Avete bisogno di una mano per finire l'ultimo titolo trovato con TGM? Niente paura, qui trovate la soluzione completa e scaricabile. Adorate alla follia le ambientazioni e il carisma del gioco che accompagna i nostri supporti? Perfetto, qui trovate wallpaper e goodies di ogni tipo! Cercate una risposta rapida e puntuale a qualsiasi vostro problema? È qui che vi dovete recare! Insomma, stiamo parlando di un posto creato su misura per chi compra TGM con CD e vuole spremere al massimo il gioco che ha appena comprato!

## THE BEST OF WEBSURFER

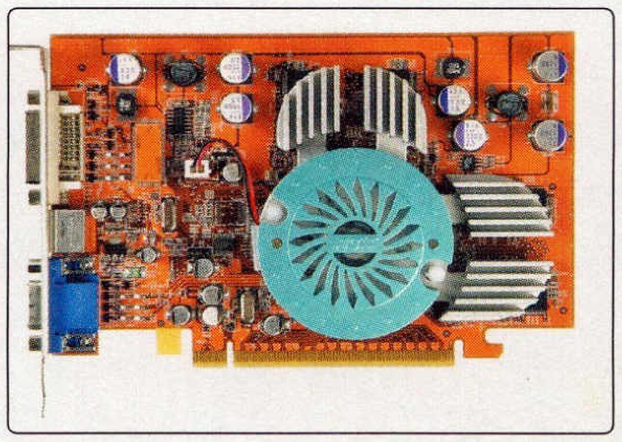
### LA FORZA OSCURA

Ehi, se pensate di trovarvi di fronte all'ennesimo sito che parla della saga di fantascienza più famosa dell'universo siete proprio fuori strada! La Forza Oscura, infatti, non contiene informazioni sugli episodi e sui personaggi creati dalla fervida immaginazione di George Lucas. La Forza Oscura è un gioco di ruolo/chat, una community che vi consentirà di impersonare uno Jedi, un Ribelle, uno spregevole seguace del Lato Oscuro, un dottore uomo-aragosta, un fattorino spaziale (uhm, devo aver fatto confusione) e molto altro ancora. E anche questo mese, la Forza potrà scorrere potente in voi...
http://www.laforzaoscura.com/



# CONTEST OF THE MONTH

Momento storico questo del contest del mese, grazie alla collaborazione con Abit (distributore delle schede grafiche ATi) siamo in grado di mettere in palio una scheda grafica di quelle toste e cattive. Stiamo parlando della Radeon RX600Pro, dotata di 256 MB di memoria (!!!) e in grado quindi di gestire ogni tipo di effetto grafico. Signori miei, al momento di scrivere questo pezzo questa scheda video non è ancora stata commercializzata: si tratta quindi di un prodotto nuovissimo che verrà venduto al pubblico a un prezzo minimo che dovrebbe oscillare attorno ai 215 Euro! E poi non dite che non vi trattiamo bene... questa Radeon RX600Pro andrà al fortunato che verrà scelto come miglior recensore del gioco IL-2 Sturmovik. Fatevi sotto!



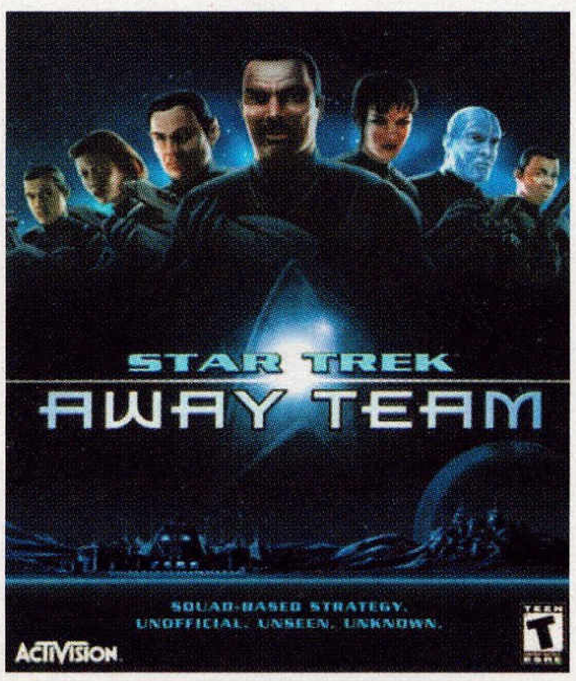
## AND THE WINNER IS...

Complimenti vivissimi a Marco Vailati che si porta a casa un sontuoso paio di cuffie che riproducono un impianto 5+1 e una tappetino dance per sbizzarrirsi in balli sfrenati davanti al PC in compagnia di amici!

## STAR TREK: AWAY TEAM

**di Marco Vailati**

Direttamente dall'universo di Star Trek e in particolare dal periodo in cui si svolgono le storie narrate nella serie The Next Generation, giunge sui nostri monitor Star Trek: Away Team. Il prodotto in questione è una strategico tattico simile a Desperados, un altro gioco allegato tempo fa a TGM. I leader della Federazione, da sempre buoni e leali, decidono di creare una squadra composta da alcuni dei migliori elementi della flotta stellare per svolgere i lavori sporchi (ed era ora) chiamato Away Team. L'occasione per mettere alla prova il gruppo scelto giunge molto presto quando qualcuno, o qualcosa, minaccia non solo l'esistenza della Federazione ma l'equilibrio dell'intero quadrante alfa. A bordo della USS Incursion potremo andare ovunque (zone neutrali comprese) utilizzando un dispositivo olografico che permette alla nave di assumere l'aspetto di qualunque tipo di vascello. Visiteremo pianeti disabitati, mondi dell'impero Klingon, il cuore dell'impero Romulano e navi Borg per arrivare là dove nessun fan di Star Trek è mai giunto prima (scusate, ma la citazione era inevitabile). La struttura del gioco è molto semplice: al comando di una squadra ci troveremo di fronte a missioni di varia natura. In ogni missione ci saranno dei compiti da eseguire che potranno essere svolti solo da personaggi con le giuste competenze (fortunatamente all'inizio della missione veniamo informati sulle capacità necessarie per risolvere ogni problema). Il resto dipende tutto dalla nostra abilità e dal giusto utilizzo di mouse (per fare quasi tutto) e tastiera (per mettere in pausa). A livello tecnico gli anni passati dall'uscita del prodotto si fanno sentire, ma comunque la grafica è pulita e il sonoro di buon livello. Nulla da dire sulla giocabilità, si può scegliere l'approccio preferito (diretto o meno) in quasi tutte le missioni. Scarsa la longevità, le missioni sono poche e abbastanza facili da portare a termine.
Un gioco discreto e con tutto il fascino dell'universo trekkiano.



| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 5 |
| GRAFICA | 3 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 3 |
| LONGEVITÀ | 3 |
| CARISMA | 5 |

**74**

## TGM Silver CLUB — COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

# Silver zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

## SILVER DISC VOLUME 193 E 194 E SILVER DVD VOLUME 19

**Dopo la scorpacciata di strategici in tempo reale del mese scorso, ci voleva una pausa, così abbiamo farcito i vostri amati dischetti argentei di titoli decisamente diversi dal solito: simulatori di volo, manageriali ciclistici e action RPG sono solo alcuni dei demo con i quali potrete sollazzarvi al ritorno in città.**
**Buona lettura**

**AVVERTENZE:**

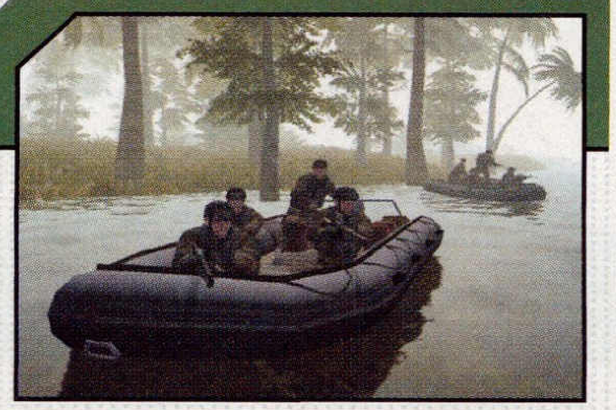
L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

## DEMO CD E DVD

# Joint operations: Typhoon Rising



La grafica rappresenta uno dei punti di forza del gioco

**GENERE:** FPS multiplayer
**MULTIPLAYER:** TCP/IP
**SITO:** www.jointopsthegame.com

### Umidità quasi al 100%, caldo soffocante, zanzare più fastidiose del Duspa... non sarà mica ambientato a Milano in agosto questo gioco?

Bene cari amici guerrafondai, un'altra serie di dure battaglie vi attende e questa volta sarete immersi nell'afosa jungla vietnamita. "Un'altra volta?" direi voi. E vi capisco, perché di giochi ambientati da quelle parti se ne sono visti a camionate negli ultimi tempi... quello che non sapete, però, è che in questo caso non sarete soli, visto che Joint Operatine: TR è a tutti gli effetti un FPS da giocare esclusivamente online. Quindi niente nemici dall'imbarazzante intelligenza artificiale, ma giocatori in carne e ossa che, esattamente come voi, si daranno battaglia a squadre come nella miglior tradizione inaugurata da CounterStrike e soci. Ma veniamo al demo che vi proponiamo: verrete piazzati su una mappa, l'unica disponibile, e dovrete decidere da che parte stare, selezionando il vostro team tra i due messi a disposizione (i "cattivi" sono rappresentati dai ribelli Indonesiani, mentre i buoni dalle forze della Joint Operations). Lo scopo è semplice: conquistare il territorio occupando le basi nemiche, con qualunque mezzo e a qualunque costo. Chiaramente a seconda della fazione scelta, potrete contare su determinati veicoli (di terra, di aria e acquatici) e armi. La mappa è enorme, tanto che vi permetterà di sfidare oltre 100 giocatori contemporaneamente (nel caso vi colleghiate ai server della Novalogic. "Solo" 64 se decidete di ospitare direttamente una partita). Per ciò che riguarda le richieste di sistema, sono consigliati almeno una CPU 1.2 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 32 MB di VRAM, capace di gestire il T&L via hardware, compatibile DirectX 9. Non sperate però di giocarci con chissà quale fluidità con un sistema del genere...

# Seal of Evil

**GENERE:** Action RPG
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** eng.objectgames.com/soe/

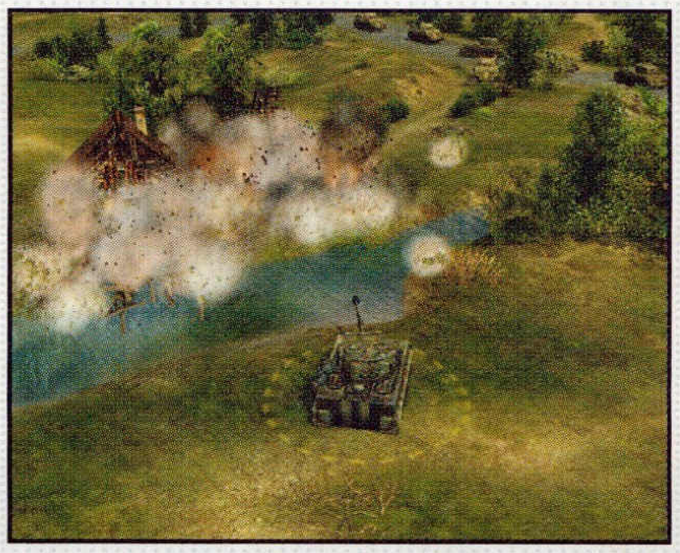
### Un rivale di Diablo arriva direttamente dalla Cina. Siete pronti a massacrare tonnellate di mostri con il vostro mouse?

La neonata Object Software ci propone questo interessante clone di Diablo, che vi vedrà nei panni di due personaggi, Lan Wei e Liang Hu, impegnati in una lunga serie di avventure nell'antica Cina. Del resto, essendo la software house stessa di Pechino, era piuttosto facile immaginarsi un'ambientazione del genere. Il gioco è mosso da un motore grafico detto GFX3D, che utilizza tecnologia 2D per il paesaggio e i personaggi e 3D per la visualizzazione di effetti speciali, come magie, esplosioni e cose simili. Il sistema di controllo è quanto mai semplice: una volta caricato il gioco e selezionato il livello di difficoltà fra i tre disponibili, non dovrete far altro che cliccare in giro con il tasto sinistro del mouse per iniziare a muovervi attraverso il villaggio. Appena però abbandonerete il vostro paesello dovrete prepararvi ad affrontare i primi nemici, e proprio per questo vi consigliamo caldamente di pigiare il tasto destro del mouse, che vi permetterà di lanciare diversi attacchi. Nel caso vogliate cambiare personaggio (ne potete portare fino a tre con voi), vi basterà selezionarlo con i tasti 1, 2 e 3, mentre per utilizzarli tutti dovrete premere la tilde (~). Infine, per visualizzare l'utilissima mini-mappa, usate il tasto TAB. Se volete iniziare a cimentarvi in questo simulatore di ristorante cinese (beh, la musica è quella), preparate, oltre agli involtini primavera, una modesta CPU da almeno 300 MHz, 128 MB di RAM e una scheda video che regga almeno la risoluzione 800x600 (praticamente tutte, caffettiere comprese).

# Soldiers: Heroes of World War II

## Ne è passata di acqua sotto i ponti dai tempi di "War has never been so much fun"...

Il successo della splendida serie TV Band of Brothers ha sicuramente avuto il merito di rilanciare i giochi bellici ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Non basterebbe una pagina per farne un elenco completo, quindi passiamo subito al sodo: Soldiers rientra nella categoria degli strategici in tempo reale, anche se a prima vista sembrerebbe un semplice clone di quel Commandos che tanta gente ha lungamente appassionato. In effetti lo stile grafico è quello, ma l'impostazione è decisamente meno puntata sullo stealth, tanto è vero che fin dalla prima missione dovrete iniziare a difendere a suon di mitragliatori e cannonate il vostro colonnello, ferito in combattimento, cercando di resistere il più a lungo possibile. Come sempre i comandi sono piuttosto standard e risulteranno estremamente familiari agli appassionati degli RTS: con il tasto sinistro del mouse selezionerete le vostre truppe e tenendolo premuto potrete attivare il classico "lazo" per evidenziarne diverse contemporaneamente. Il tasto destro opera invece esattamente in maniera opposta, consentendo di deselezionare tutti i soldati. Vi torneranno parecchio utili i tasti page down e page up, che servono a far cambiare posa ai vostri commilitoni, facendoli inginocchiare o strisciare (operazione fondamentale nel caso dobbiate nascondervi dietro un muro per evitare il fuoco nemico). Infine, per godervi lo spettacolare impianto grafico del gioco, è consigliabile possedere almeno una CPU da 1 GHz, con 256 MB di RAM al seguito e una scheda video da 32 MB compatibile DirectX 9.0b.



**Il settore demolizioni è noto per la sua rapidità ed efficienza...**

**GENERE:** Strategico in tempo reale
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** www.codemasters.co.uk/soldiers

# Chessmaster 10th edition

## Cosa c'è di meglio per allenare la mente se non una bella partita a scacchi?

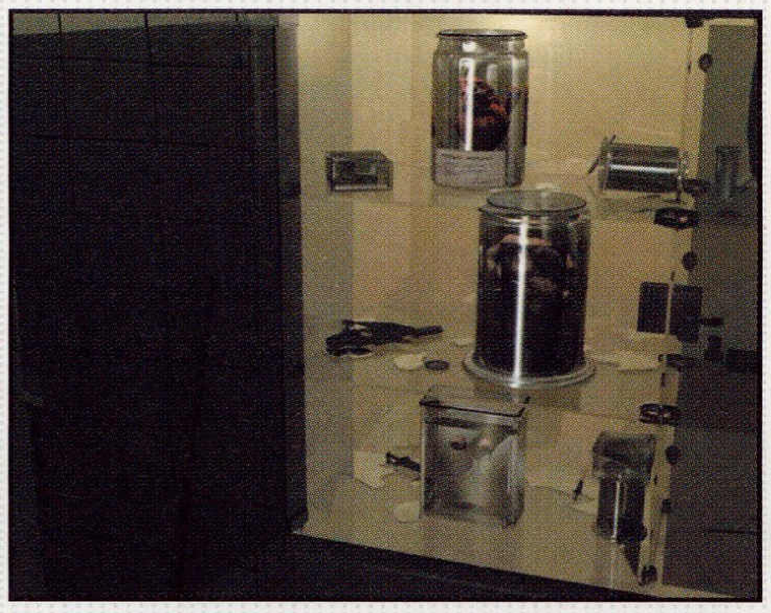
**Con dei pezzi così, anche i bambini si appassioneranno agli scacchi.**

Chessmaster è sicuramente la simulazione di scacchi più longeva in assoluto: nata nel lontano 1986 su Amiga, ha percorso quasi vent'anni di storia videoludica prima di approdare alla sua decima reincarnazione, che lo vede ancora ai vertici del genere. Chiaramente tutto questo tempo è servito ai suoi sviluppatori per migliorarne notevolmente tutte le caratteristiche e soprattutto per portare l'intelligenza artificiale del titolo in questione a vette impensabili solo fino a pochi anni fa. Grande sforzo anche sul piano grafico, con un'interfaccia chiara e pulita, pensata per evitare di perdersi fra menu e pulsanti, che viene incontro specialmente ai giocatori meno smaliziati. Essendo poi un titolo dedicato a una fascia di utenza piuttosto vasta, esiste la possibilità di selezionare i pezzi degli scacchi a seconda dei gusti e delle preferenze di chi gioca: ve ne saranno di classici e minimalisti, fino a quelli più particolari, completi di animazioni. Starà a voi decidere se intraprendere subito un torneo di quelli impegnativi o iniziare con il completissimo tutorial, che vi permetterà in breve tempo di diventare dei campioncini. Ricordate solo che il demo in questione vi permetterà di giocare in single player per non più di otto ore, mentre la modalità online potrebbe non essere più disponibile nel momento in cui leggerete queste righe. Per ciò che riguarda le richieste di sistema, la UbiSoft consiglia un Pentium 3 a 450 MHz o un Duron a 600 MHz come CPU, 128 MB (ma 512 vivamente consigliati), nonché una scheda video con 32 MB di RAM compatibile DirectX 9.

**GENERE:** Simulatore di scacchi
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** chessmaster10.ubi.com

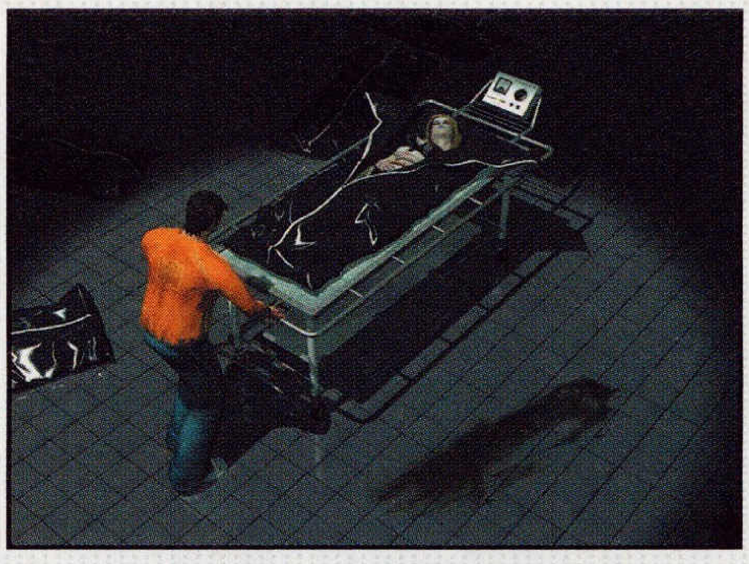
# Midnight Nowhere

**Thriller, suspance e una buona dose di colpi di scena sono alla base di questa nuova avventura grafica per PC.**



Saturn-Plus e Buka scommetto che non vi dicono molto: sono infatti due nuovi "player" nel mondo videoludico e arrivano direttamente dalla fredda Russia con un gioco dalle atmosfere piuttosto inquietanti. Trattasi di un'avventura grafica, ambientata a Black Lake, la classica cittadina apparentemente tranquilla, dove al solito succedono i più efferati delitti e si verificano i fenomeni più improbabili e inspiegabili. Una serie di agghiaccianti scoperte fanno da contorno alle vicende del gioco: è il 14 marzo del 2019 quando nella cantina di una casa vengono ritrovati quattro corpi orribilmente mutilati. Sarà l'inizio di una lunga serie di mostruosi e violentissimi omicidi. Il protagonista si ritroverà invischiato, in questo caso senza volerlo, anche perché si risveglierà in un bel sacco nero direttamente nell'obitorio dell'ospedale di Black Lake. Inutile sottolineare che non si ricorderà minimamente di come sia arrivato là dentro e soprattutto cosa ci facesse in un sacco a pelo per cadaveri. Starà a voi scoprirlo: una volta entrati nel gioco vero e proprio non dovrete fare altro se non muovere il vostro personaggio con il tasto sinistro del mouse, ricordandovi che con lo stesso pulsante sarete in grado di compiere diverse azioni (che variano a seconda dell'oggetto con cui andrete a interagire). Per fortuna Midnight Nowhere non ha grosse pretese: gli basta, infatti, un PC con processore da 400 MHz, 64 MB di RAM e una scheda video 3D compatibile DirectX 8.

**GENERE:** Avventura Grafica
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** www.buka.com/game/Game_14.htm



**Cadaveri, cadaveri e ancora cadaveri... sembra quasi una puntata di Six Feet Under.**

# X-Plane

**Attenzione! Questo è un gioco per veri esperti. Ora che ve lo abbiamo detto, potete continuare a leggere...**

Non è un'esagerazione, X-Plane è davvero la simulazione di veicoli adibiti al volo (termine generico poiché potrete pilotare qualsiasi cosa, dagli alianti ai 747, dai dirigibili allo Space Shuttle) più complessa, vasta e completa mai concepita da mente umana. Un progetto davvero immenso, portato avanti da anni, grazie alla dedizione di numerosissimi gruppi di appassionati che lo hanno eletto a re assoluto di questa categoria di giochi, sempre che si possa definirlo ancora con un termine così riduttivo. X-Plane, infatti, non è solo un simulatore ultrapreciso, che replica nei minimi dettagli tutte le situazioni di volo, ma anche un vero e proprio programma ricchissimo di funzionalità con le quali espandere tutte le caratteristiche base del gioco. Potrete addirittura crearvi delle vostre mappe tramite il World Maker, modificando una miriade di variabili, oppure dei nuovi aerei attraverso il Plane Maker, senza porre limiti alla fantasia. Data l'estrema difficoltà di riassumere in breve tutte le possibilità offerte da X-Plane, vi consigliamo, terminata l'installazione, di aprire la cartella \Instructions, selezionare il file X-Plane Manual e quindi leggervi e possibilmente stamparvi la sezione General Controls e Your First Flight. Per imparare a volare vi occorrerà un PC con CPU da 600 MHz, 384 MB di RAM e una scheda video 3D con almeno 16 MB di VRAM che sia compatibile con le librerie OpenGL.

**GENERE:** Simulatore di volo
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** www.x-plane.com

# Cycling Manager 4

**Quarta tappa vinta per la sempre più apprezzata serie prodotta dai Cyanide Studios.**

I francesi ce la stanno mettendo tutta per realizzare la simulazione ciclistica migliore in assoluto e con questo episodio sembra proprio che ci siano riusciti. Il demo che trovate sui nostri supporti già mette in luce le buone caratteristiche del titolo in questione, che vi permetterà di gestire fin da subito il team Quickstep Davitamon, sul quale potrete lavorare per un mese intero. V'impratichirete non solo con la preparazione atletica del vostro team, ma anche con aspetti prettamente più manageriali come gli sponsor. Dopo di che vi ritroverete a spingere i pedali sulla tappa che va Lannemezan a Plate of Beille, un percorso abbastanza impegnativo di ben 214 km caratterizzato da diverse salite. Brevemente, ecco la lista dei tasti che più vi torneranno utili in gara: quelli che vanno dall'uno al nove sul tastierino numerico serviranno a selezionare i singoli ciclisti del vostro gruppo, mentre con lo zero li controllerete tutti. Una volta scelti potrete impartirgli diversi comandi, fra cui R per attaccare e T per lo sprint, essenziale a fine corsa. Infine, con i tasti funzione potrete modificare la telecamera, sistemandola come più vi aggrada. Le caratteristiche del gioco sono tali da non richiedere una configurazione faraonica: per iniziare basta un PC con CPU da 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda video di classe GeForce o ATi equivalente.

**GENERE:** Manageriale sportivo
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** www.cycling-manager.com

# Ground Control II - Multiplayer

**Vi siete allenati bene con il demo del mese scorso? Bene, perché è arrivato il momento di fare sul serio!**

Rieccoci a parlare di Ground Control 2, che vi proponiamo questa volta in versione multiplayer, con la quale potrete finalmente sfidare amici, parenti e perfetti sconosciuti in battaglie all'ultimo sangue. I comandi rimangono chiaramente identici rispetto all'altro demo, ma comunque vi riproponiamo quelli più significativi per chi se li fosse scordati. Come sempre, usando il tasto sinistro del mouse è possibile selezionare le unità, mentre con quello destro potrete muoverle o farle attaccare a seconda dei casi. Il tasto centrale, se presente, può essere utilizzato per spostare la telecamera sulla mappa. A proposito, per passare dalla visuale strategica a quella in prima persona (e viceversa) dovrete premere SHIFT + C. Ricordatevi inoltre che il tasto A serve per attaccare, la lettera M per muovere mezzi e truppe e il tasto R per riparare gli eventuali danni subiti. Per ciò che concerne il multiplayer i programmatori sconsigliano l'utilizzo dei seguenti firewall: Black Ice, Zone Alarm e Norton Security, dato che potrebbero dare problemi in fase di connessione al server. Se proprio non ve la sentite di disabilitare il firewall (come darvi torto...) è consigliabile abilitare un determinato numero di porte UDP e TCP. Troverete l'elenco completo nel file readme presente nella cartella d'installazione. Una volta pronti, controllate che il vostro PC abbia almeno un processore da 800 MHz, 128MB di RAM (256 con Windows XP), una scheda video ATi o nVidia con 32 MB di VRAM, compatibile DirectX 9 e con supporto T&L via hardware. Supportati anche i modem 56K, ma una connessione ADSL è vivamente consigliata.

**GENERE:** Strategico in tempo reale
**MULTIPLAYER:** TCP/IP
**SITO:** www.groundcontrol2.com

Che romantico tramonto... peccato si stia per scatenare l'inferno!

# Sacred

**Nostalgia di Diablo? Forse potreste trovare in questo Sacred quel che fa per voi...**

Le ambientazioni sono davvero molto curate e dettagliate. L'importante è disporre di un hardware adeguato.

Avventurieri di tutto il mondo, unitevi! Il regno di Ancaria vi attende e con lui favolosi tesori, missioni per veri temerari e creature di tutti i generi possibili e immaginabili. Un titolo interessante questo Sacred, che potrebbe davvero rinverdire i fasti degli action RPG, approdati anche nell'universo console con la serie Baldur's Gate e Champions of Norrath. Questo mese però, anche grazie a Seal of Evil, le cose sembrano destinate a cambiare o per lo meno qualcuno ci sta provando. Come avrete modo di vedere, Sacred è piuttosto semplice da padroneggiare: con il tasto sinistro del mouse spostate il vostro personaggio oppure lo fate combattere (qualora vi imbattiate in un nemico). Con il tasto destro invece potete utilizzare una vostra particolare arte magica fra quelle presenti nello "special slot". Per passare da una magia all'altra vi basterà premere i tasti 6 – 7 – 8 – 9 e 0, mentre per cambiare arma avrete a disposizioni quelli che vanno dall'1 al 5. Vi tornerà sicuramente utile imparare immediatamente la posizione dei tasti per bere le pozioni curative (barra spazio) e quelle contro il veleno (G). Non dimenticate poi di dare di tanto in tanto un'occhiata alla mappa (M) o, meglio ancora, di attivarne una versione ridotta direttamente su schermo (TAB). Come configurazione base si consiglia un processore ad almeno 1 GHz, 128 MB di RAM (il doppio se avete XP) e una scheda video 3D con 16 MB di VRAM compatibile DirectX 8.

**GENERE:** Action RPG
**MULTIPLAYER:** Assente
**SITO:** sacred-game.com

# SHAREWARE

**AVVERTENZA:** Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

## BEYOND COMPARE 2.1.2

**www.scootersoftware.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 30 $**

Credo che a molti di voi, come al sottoscritto, sia capitato di dover fare copie di backup dei propri documenti, e di doverlo fare più volte; o magari, di doverne ripristinare una. Se è così, allora vi sarete senz'altro imbattuti in uno dei più antipatici problemi legati a operazioni di questo tipo: la presenza di duplicati, doppioni, file identici ma più recenti, ecc.
Beyond Compare nasce proprio con questa finalità: confrontare tra loro delle "cose", metterne in risalto le differenze ed eventualmente sincronizzarle; con il termine "cose" si intendono file di testo, cartelle, archivi compressi, e persino siti accessibili tramite FTP.

## SMARTFTP 1.0

**www.smartftp.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, gratuito per uso personale**
**Registrazione: 29.95 $**

Quello dei client FTP è un "mondo" piuttosto bizzarro, lo devo ammettere: pur svolgendo sostanzialmente tutti il medesimo compito, ossia consentire il trasferimento da e verso siti remoti, le differenze da un programma all'altro sono spesso notevoli, in virtù di un'interfaccia utente diversa da software a software. Questo SmartFTP si discosta dalla maggior parte dei programmi in commercio, ma merita un'occhiata per la nutrita serie di opzioni che mette a disposizione, non ultima la localizzazione dell'interfaccia in italiano.

## STYLEXP 2.04

**www.tgtsoft.com**
**Sistema operativo: Windows XP**
**Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 19.95 $**

Dopo lo speciale di un paio di mesi fa, molti di voi mi hanno scritto segnalandomi questo bellissimo programma che - ahimé, lo ammetto - mi era sfuggito nella ricerca fatta allora.
Anche StyleXP, come WindowBlinds e tanti altri, si prefigge come scopo ultimo quello di cambiare l'aspetto del sistema operativo di Microsoft grazie all'ausilio di numerosi temi che ne modificano la componente estetica e - in alcuni casi - anche l'interfaccia, per esempio con l'aggiunta di nuovi pulsanti e bottoni.
Questo strumento permette di intervenire su tutti gli aspetti che compongono l'interfaccia utente, a partire dal look delle finestre fino alle icone, i cursori, gli sfondi, le schermate di logon, quelle di avvio e la barra dei comandi, che può essere resa trasparente. Particolare importante: StyleXP non va a toccare alcun file di sistema, per cui i rischi di fare danni installandolo sono ridotti al minimo.

## Y.A.M.C.! 0.9.7

**www.borg-kindberg.ac.at/yamc/**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: freeware**
**Registrazione: nessuna**

Quello che vi propongo questo mese è un programma per la posta elettronica del tutto gratuito, disponibile in italiano, estremamente compatto e veloce e che non vi farà rimpiangere suite molto più corpose (in termini di mega di spazio richiesto su disco) e arricchite da fin troppi orpelli spesso poco utilizzati. Tra i punti di forza di Yamc segnalo la possibilità di configurare più account di posta elettronica, sia di tipo POP3 che IMAP4, filtri antispam piuttosto potenti (ma non euristici), strumenti dedicati per il backup delle caselle di posta e delle impostazioni, e una protezione automatica dai worm che inibisce l'esecuzione di codice maligno.

## ZIPPHO 2.1.9

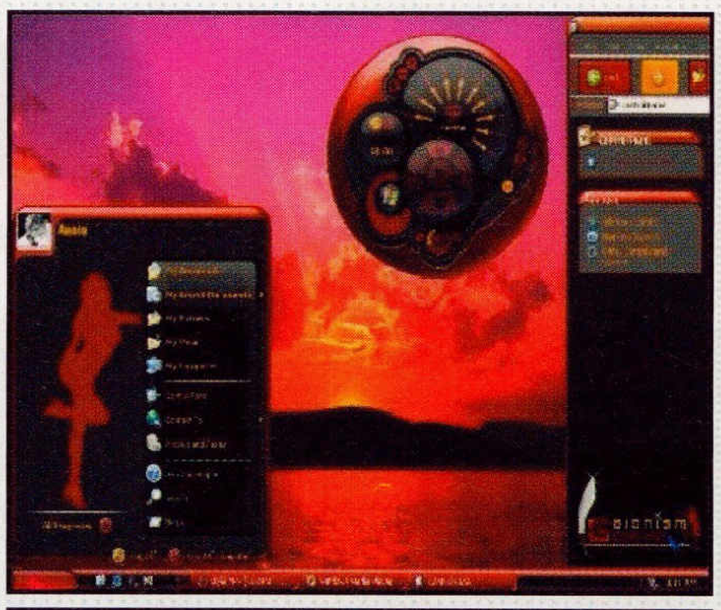
**www.zippho.net**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: freeware**
**Registrazione: nessuna**

ZippHO è un programma tutto italiano per la gestione dei file compressi, completamente gratuito, senza limitazione alcuna e ricco di funzioni avanzate che non vi faranno affatto rimpiangere WinZip e soci. Grazie a un'interfaccia semplice e intuitiva, molto simile ad altri prodotti dello stesso genere, potrete infatti creare e gestire facilmente archivi in formato zip, .exe autoesplodenti, sfruttare il drag'n'drop per aggiungere o unzippare singoli file, ecc.
La guida in linea del programma, ovviamente in italiano, va installata a parte, lanciando il file "guida_it.exe", che trovate nella cartella del CD.

## SPECIALE AXIALIS: AX CURSORS 4.51, CD PLAYER 2.61, ICON WORKSHOP 5.03, MEDIA BROWSER 4.02 E SCREEN SAVER PRODUCER 3.60

**www.axialis.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni**

Questo mese passiamo in rassegna l'intera "line-up" della software house francese Axialis, proponendovi la versione dimostrativa dei cinque ottimi programmi che produce.
- AX Cursors, come si evince facilmente dal nome stesso, permette di creare cursori, animati o statici che siano, o modificarne di esistenti.
- CD Player permette di ascoltare dischi offrendo un'interfaccia grafica molto ben fatta, del tutto simile ad una comune autoradio con lettore ottico.
- IconWorkshop è invece uno strumento assai potente per la creazione, estrazione, conversione, e gestione di icone per i sistemi operativi di Microsoft. IW è compatibile con tutte le icone di Windows (ICO) e le librerie in formato .ICL, oltre

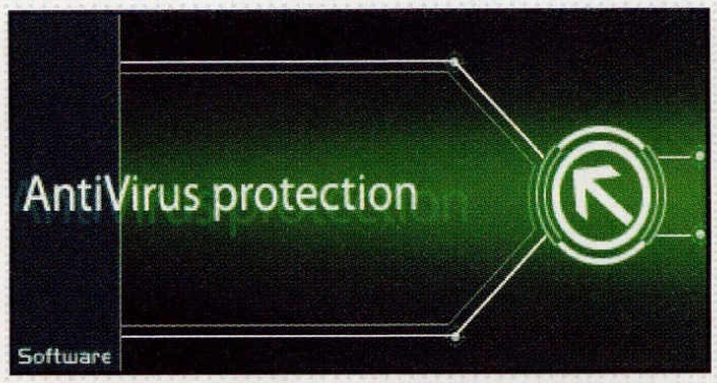


STYLEXP 2.04

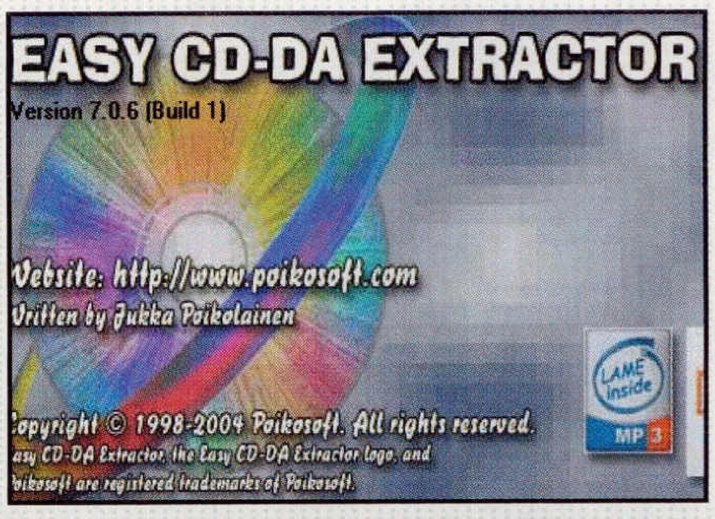
Y.A.M.C.! 0.9.7

ZIPPHO 2.1.9

SPECIALE AXIALIS




AVAST! 4 HOME EDITION




EASY CD-DA EXTRACTOR

SWISHPIX 1.0

WORDPERFECT OFFICE

a poter leggere quelle per Macintosh e il formato di Windows XP con i canali alpha per la trasparenza.
- Media Browser consente di organizzare i file multimediali presenti sul disco fisso, e di aprire in lettura numerosissimi formati, anche quelli meno comuni, trasformandosi in un vero e proprio "viewer" (quasi) omnicomprensivo.
- Screen Saver Producer permette di realizzare in maniera semplice e immediata il salvaschermo che preferite, con una serie di modelli e template davvero facili da utilizzare.

## AVAST! 4 HOME EDITION

**www.avast.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: gratuito per uso personale, registrazione online**
**Registrazione: versione Professional 35.95 €**

■ Avast! è un ottimo antivirus, una categoria di programmi della quale non si riesce purtroppo a fare a meno: semplice da utilizzare, con un'interfaccia utente molto accattivante e un sacco di skin diverse, senza troppi fronzoli ma con tutto quello di cui si ha bisogno; gli aggiornamenti su Internet sono molto frequenti ed estremamente facili da gestire; avast! permette inoltre la scansione automatica della posta in arrivo e in uscita, è in italiano ed è - ultimo ma non meno importante - completamente gratuito per uso personale!
Se volete, vi consiglio di dare un'occhiata alla versione Professional, molto più potente di quella Home, che potete scaricare dal sito avast.com e provare gratuitamente per due mesi di fila.

## BABYLON 5.0

**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 49.50 €, abbonamenti annuali**

■ L'inglese, soprattutto in rete, è la lingua più diffusa, e non conoscerla costituisce spesso la differenza tra chi può e chi non può accedere a molte delle informazioni presenti su Internet. Oltre ad alcuni servizi online abbastanza approssimativi (il migliore e più facile da fruire è senz'altro http://babelfish.altavista.com, ma consiglio vivamente anche http://www.websters-dictionary-online.org/), sono nati programmi di traduzione istantanea, ma quello che è riuscito a imporsi maggiormente su tutti è stato Babylon, che sin dalla sua prima edizione è diventato un punto di riferimento per chiunque navighi o consulti documenti in lingua inglese, grazie alla sua completezza, alla facilità d'uso e alla possibilità di arricchirlo a piacimento.

## EASY CD-DA EXTRACTOR 7.0.6

**www.poikosoft.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 29.95 $**

■ Ritorna uno dei programmi più famosi per l'estrazione digitale di tracce audio dai normali CD musicali, ovvero Easy CD-DA Extractor, questa volta giunto alla versione 7.0. Il pacchetto comprende tre diverse utility:
- Audio CD Ripper, il tool principale, che estrae le tracce audio da CD e le trasforma in file sonori, con il supporto di molti formati tra cui MP3, Windows Media Audio e Ogg Vorbis.
- Audio File Format Converter, che converte direttamente i file sonori da un formato a un altro.
- Audio CD Creator, per la masterizzazione in tempi rapidi di CD musicali da MP3 o WAV.

## SWISHPIX 1.0

**www.swishzone.com**
**Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 29.95 $**

■ Se possedete una macchina fotografica digitale e un piccolo spazio web (gratuito o meno), allora è molto probabile che vi piaccia mettere online le vostre foto preferite: quelle delle vacanze con gli amici, del matrimonio di un parente, delle varie fasi di modding del PC... Esistono numerosi programmi che si occupano di prendere intere cartelle di immagini e di realizzare in brevissimo tempo photo gallery in HTML di buon livello, ma volete mettere il risultato che si ottiene in Flash? SwishPix permette di realizzare, senza alcuno sforzo e/o conoscenza di Flash, ottime gallerie fotografiche e/o slideshow. La presenza di numerosi temi e la possibilità di personalizzarli permetterà a tutti di creare l'album che più vi piace.

## WORDPERFECT OFFICE 12

**www.corel.com/wordperfect**
**Sistema operativo: Windows 98SE/ME/2000/NT/XP**
**Licenza: trial prima dell'acquisto, 30 giorni senza limitazioni**
**Registrazione: 346 € + IVA**

■ La Corel è nota perlopiù per il suo programma di disegno vettoriale; forse non tutti sanno che la casa statunitense sviluppa anche una eccellente suite per ufficio che vanta una perfetta compatibilità con tutti i documenti realizzati con Office (Word, Excal, Powerpoint) e un'interfaccia utente simile ai programmi Microsoft, così da favorire il più possibile la "migrazione" da un sistema all'altro. Le applicazioni contenute in questo pacchetto sono:

**WordPerfect**
Il programma di videoscrittura, caratterizzato dalla sempre pratica interfaccia WYSISYG, ricco di strumenti di formattazione e impaginazione dei documenti, possibilità di salvare i propri lavori in numerosi formati tra cui HTML ed RTF, pieno supporto allo standard XML e tool per l'inserimento di grafici, tabelle, colonne, elenchi puntati, ecc.

**Quattro Pro**
Il foglio elettronico, con tutte le funzioni che ci si può aspettare da questo genere di programmi: analisi dei dati, creazione guidata di grafici, funzioni statistiche, possibilità di salvare in formato HTML, ecc.

**Presentations**
Utility per la creazione di presentazioni (anche multimediali), slide show, volantini, banner e cose del genere; al suo interno, oltre alle solite funzioni per la creazione di caselle di testo e animazioni varie, non mancano tool per la creazione di semplici disegni e grafici con cui corredare le proprie presentazioni.

A tutto ciò si va ad aggiungere una nutrita serie di utility di vario genere: un gestore per la clipboard, un'utility di conversione tra i vari formati, un editor di script, il correttore ortografico e il thesaurus, un motore di ricerca per documenti e progetti di lavoro e l'immancabile editor per le equazioni, che consente di "scrivere" facilmente complesse formule matematiche.

## BODY SHOP & STARTER PACK

**GIOCO: The Sims 2**
**VERSIONE: 1.0**

■Il gioco più longevo di sempre, con milioni di pezzi venduti, otto espansioni e una comunità vastissima, sta per tornare con il suo seguito chiamato The Sims 2. In attesa dell'uscita ufficiale del gioco, EA ha rilasciato un tool di editing per creare a proprio piacimento il proprio alter ego digi-

tale: utilizzando lo stesso motore grafico potremo vestire e cambiare attributi fisici (non pensate male!) del nostro Sim, in modo da familiarizzare con il gioco e perché no, affezionarci immediatamente al nostro bel personaggio!
Il pacchetto consiste di due file: il primo contiene uno "starter pack" ossia la base per poter costruire il nostro Sim, il secondo è un file aggiuntivo per customizzare al massimo il modello creato! Insomma, un'idea davvero originale e divertente, che invoglierà sicuramente tanti fan a creare il Sim più tamarro di sempre!

## LEGENDS OF 1965 MOD

**GIOCO: Grand Prix Legends**
**VERSIONE: 1.0**

■Finalmente, ecco la notizia che migliaia di fan del pluripremiato simulatore di F1 storica dei Papyrus stavano aspettando da tanto tempo: Arturo Pereira ci ha concesso la possibilità di includere il suo Legend of 1965 Mod In questa edizione del DVD di TGM. È doveroso sottolineare che oltre a simulare una diversa stagione del campionato di F1 il modder argentino ha apportato diverse migliorie al titolo originale a partire dall'aspetto grafico, per finire con l'inserimento di iGOR, un nuovo software dedicato alla ricerca delle partite online dotato di sistemi anticheat che andrà a sostituire l'ormai mitico Vroc.

## ALIEN SWARM

**GIOCO: Unreal Tournament 2004**
**VERSIONE: 1.0**

■Siamo abituati a tutto nel mondo dei mod: se con il motore di Half Life hanno fatto un gioco di calcio, con quello di UT2k4 potevano fare anche uno strategico con vista dall'alto! Alien Swarm riprende l'idea del vecchio UFO: una squadra di marine super addestrati contro un'invasione aliena. Al comando di questa squadra, composta da quattro elementi ognuno con caratteristiche differenti (esplosivi, tecnici, medici e armi pesanti) bisognerà affrontare gli

alieni nella forma di schifosissimi insetti giganti! Le armi vanno dai fucili mitragliatori e lanciafiamme alla Aliens Scontro Finale, ai kit di hackeraggio per sistemi informatici, mine incendiare e scanner termici.
La cosa più divertente di Alien Swarm è che non esiste esclusivamente il single player, ma una intera campagna potrà essere affrontata con altri compagni umani, riportando così in auge il cooperative mode.

## DEATHBALL

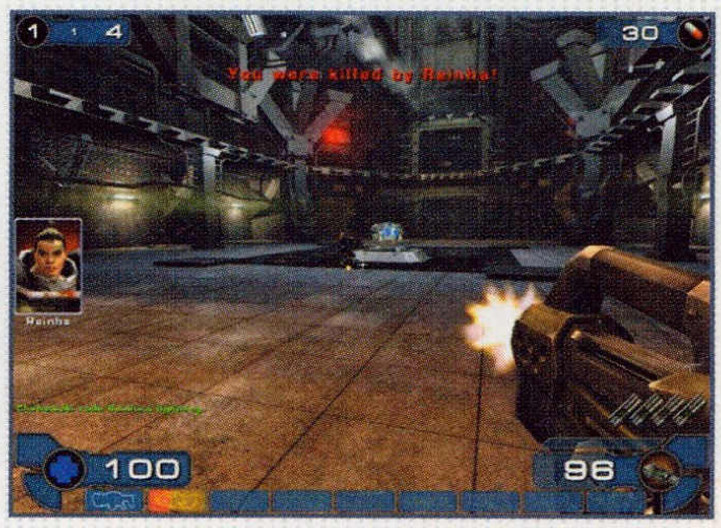
**GIOCO: Unreal Tournament 2004**
**VERSIONE: 2.0**

■Lo abbiamo pubblicato su DVD già un anno fa quando era giunto alla versione 1.4 e poi patchato alla 1.6: è di fresca ripubblicazione Deathball, uno dei mod più belli per UT2003 reso disponibile in versione 2004. La versione, la 2.0, è quella finale e presuppone una tonnellata di ottimi miglioramenti per quello che molti considerano l'erede spirituale del mai dimenticato SpeedBall. Se volete provare con mano questa fantastica modification non dovete far altro che scaricarvi il client e patchare UT2004 all'ultima versione!

## COMMUNITY BONUS PACK 2 VOLUME 2

**NOME GIOCO: Unreal Tournament 2004**
**VERSIONE: 1.0**

■Il mese scorso abbiamo pubblicato il primo Community Bonus Pack per UT2004, ossia un pacco di mappe, skin e mutator fatte dai migliori level designer e modder della rete! Evidentemente questi ragazzi hanno un sacco




di tempo libero perché questo mese è disponibile il secondo volume del CBP per UT 2004! Venti mappe (questa volta nessuna per la modalità assault), quattro skin e un mutator! Divertitevi!

## LANDE DI KARAMEIKOS HAKPAK

**GIOCO: Neverwinter Nights**
**VERSIONE: 1.0**

■Il modulo di Neverwinter Nights dedicato alle lande di Karameikos non solo spicca per contenuti, ma anche per la presenza di un nutrito Hakpack realizzato apposta per integra-

# OGNI CRIMINALE LASCIA UNA TRACCIA...

Un'impronta digitale...
Il segno lasciato da un morso...
Una traccia del proprio DNA...

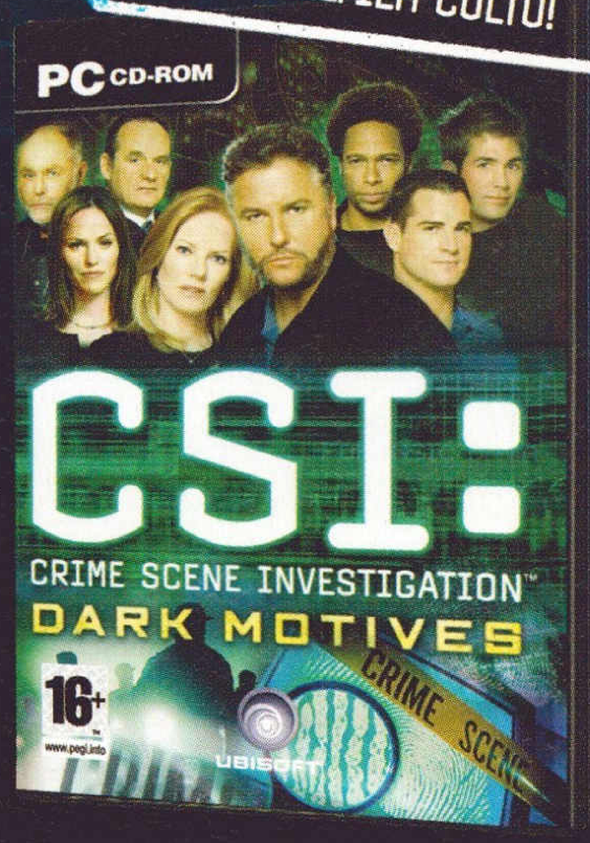
Vesti i panni di un agente della polizia scientifica
e metti alla prova il tuo intuito. CSI Dark Motives™ garantisce
immersione totale nella serie TV Crime Scene Investigation™, grazie anche
alla presenza dei personaggi e delle musiche ufficiali del telefilm!

# C.S.I.

## CRIME SCENE INVESTIGATION™

## DARK MOTIVES

RIVIVI SU PC LE EMOZIONI DEL TELEFILM CULTO!




UBISOFT™

16+ www.pegi.info

PC CD-ROM

Developed by 369 Interactive. © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. CBS and the CBS eye design are registered trademarks of CBS Broadcasting Inc. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION and related marks are trademarks of Alliance Atlantis Communications Inc. "Alliance Atlantis" with the stylized "A" design is a registered trademark of Alliance Atlantis Communications Inc. All rights reserved. Used under license. No celebrity endorsements implied. Made with Macromedia is a trademark of Macromedia, Inc.

re la sconfinata mole di contenuti di cui vi abbiamo parlato nella FragZone cartacea di questo mese. Tanto per gradire, abbiamo inserito nel DVD di questo mese il pack stesso del rispettabile peso di circa 200 MB, affinché tutti i giocatori dotati di una connessione non proprio eccezionale possano disporre dell'intero software necessario per godersi tranquillamente il soggiorno nelle lande di Karameikos!

## RUN UO

**GIOCO: Ultima Online**
**VERSIONE: 1.0**

■Questo mese abbiamo dedicato due corpulente pagine allo Shard di Ultima Online Dreams a testimonianza della notevole popolarità di cui gode ancora questo epico gioco. Giusto un mese fa sul nuovo server ufficiale è stato battuto il record di circa settecento presenze in contemporanea, un risultato strepitoso per una community in ottima salute, ora forte di un server tutto nuovo. Nel DVD di questo mese abbiamo deciso di includere la versione completa di RUNUO, un potente emulatore dell'ambiente di Ultima che vi permetterà di accedere a tutti server più frequentati senza alcun problema di compatibilità!

Un must da installare al volo se la passione per il primo vero gioco di ruolo online non vi ha ancora abbandonati.

## SOLO OPERATIONS

**GIOCO: Half-Life**
**VERSIONE: 1.0**

■Poteva mancare questo mese un mod singleplayer per Half-Life? Ovviamente no, anche se vi confesso che ormai la produzione è drasticamente diminuita e le riserve scarseggiano. In ogni caso, se non volete perdervi anche questo capitolo dedicato alla consueta Black Mesa alternativa che abbiamo già visto in mille altre occasioni, non fatevi nessuno scrupolo nell'installare queste missioni singole che hanno come protagonista il solito, inossidabile, Gordon Freeman!

## FREELEVEL CHANGE MOD

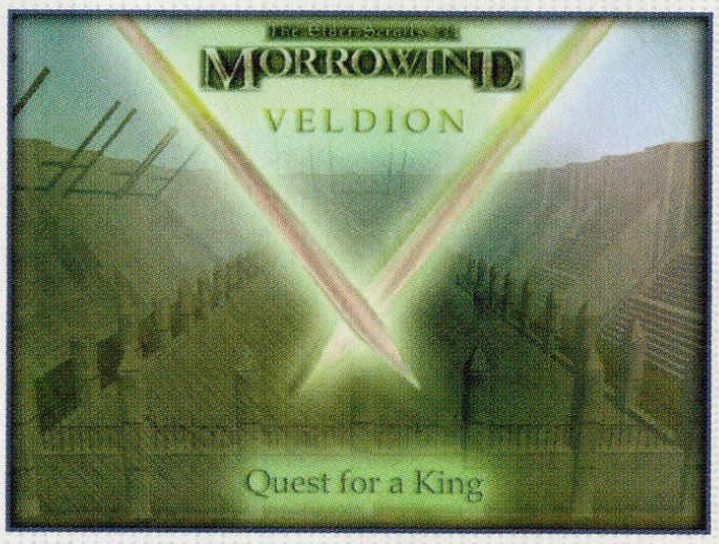
**GIOCO: Mafia**
**VERSIONE: 1.2b**

■Un mod decisamente interessante questo mese anche per lo stupendo Mafia: il Freeride Changelevel mod presenta alcune feature veramente interessanti come la possibilità di salvare in qualsiasi punto della mappa o di avere a disposizione tutte le vetture contenute nel gioco. Oltre a questo però, le vere chicche sono rappresentate dalle sotto missioni aggiunte da giocare a fianco dello storyboard originale: fra queste, una frenetica fuga da dieci auto della polizia, regolamenti di conti con qualche picciotto e così via. L'installazione è un po' complessa, per cui seguite alla lettera le informazioni contenute nel readme allegato!

## VELDION: QUEST FOR THE KING

**GIOCO: Morrowind**
**VERSIONE: 1.0**

■Finalmente anche un bel mod singleplayer per Morrowind: uscito in sordina alla fine di




Aprile, questo Veldion - Quest For a King, ha saputo stupire molti appassionati per la complessità e la completezza dell'avventura che propone. Tutti quelli che hanno deciso di provarlo raccontano di una grande attenzione per ciò che riguarda la storia, di Quest veramente ben strutturate e di molti altri particolari che sapranno ravvivare l'attenzione degli appassionati. Veramente niente male...

## PLAZA RAID

**GIOCO: Max Payne 2**
**VERSIONE: 1.4**

■Dopo lunga assenza torna anche Max Payne

2 sui nostri CD/DVD con una modification non certo impressionante per dimensioni, ma assolutamente divertente e da consumare avidamente nel volgere di un paio d'ore di armi automatiche a tutto spiano! Nel Plaza Raid avrete a disposizione uno scenario alternativo e un nuovo livello in modalità Dead man Walking in cui potrete dar libero sfogo alla vostra fantasia creativa come membro delle squadre S.W.A.T. in un conflitto a fuoco di dimensioni epiche con un folto gruppo di finti addetti alle pulizie. Bullet time spettacolare assolutamente garantito!

## CHECKMATE

**GIOCO: Unreal Tournament 2004**
**VERSIONE: 1.0**

■Come ultima chicca del mese vi proponiamo una modification decisamente sopra le righe, di cui parliamo più approfonditamente nella Fragzone cartacea. In CheckMate sono contrapposte due squadre il cui unico scopo è di far fuori nel minor tempo possibile il re avversario: sta ai giocatori scegliere il giusto bilanciamento tra alfieri, cavalli, pedoni, torri e regine. Si accumulano punti quando queste ultime classi "mangiano" pedine di una stessa classe o di altre minori. Una volta finito il match, ne inizierà un altro che avrà come re il giocatore con il punteggio più alto nel round precedente, il tutto fino alla conclusione che vedrà vincitrice la squadra con il punteggio globale più alto! Veramente interessante!

CBR 125R

HONDA

The Power of Dreams

# LIBERA L'EMOZIONE

La tecnologia Honda sceglie Castrol

www.hondaitalia.com



**LIBERA L'EMOZIONE!**
**LA SUPERSPORTIVA 125**
**CON UN DNA DA CORSA**
**DEDICATA ALLE NUOVE GENERAZIONI.**
**NON LIMITARTI A GUARDARLA, GUIDALA!**

HONDA

## MOTORE

Monocilindrico 4 tempi (OHC) raffreddato a liquido, in grado di raggiungere brillantemente elevati regimi di rotazione. Cambio a 6 marce ad alte prestazioni.

## CICLISTICA

Telaio sportivo con doppia trave perimetrale in alluminio. Abbinato ad una forcella idraulica da 31mm ed all'efficace monoammortizzatore posteriore, garantisce una superba tenuta di strada in ogni condizione. Peso a secco 115kg.

## RUOTE E FRENI

Cerchi "racing" a 6 razze in lega d'alluminio pressofuso. Due freni a disco: anteriore (276mm) con pinza a due pistoncini e posteriore (220mm) con pinza a pistoncino singolo.

# IL-2 STURMOVIK

## gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**

**SVILUPPATORE**
1C Company

**PUBLISHER**
Ubisoft

**MULTIPLAYER**
TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Assente

**SITO**
www.il2sturmovik.com

**TGM ONLINE** www.tgmonline.it

**La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM**

**Non è facile realizzare un buon simulatore di volo. Chi ama le simulazioni vuole modelli fisici reali e una riproduzione quanto più fedele possibile delle problematiche di volo. Tutti gli altri, però, vogliono l'azione. IL-2 offre tutto questo e noi di TGM siamo davvero felicissimi di allegarlo!**

Era il 22 giugno del 1941, quando le armate tedesche di Hitler attaccarono il fronte russo di 3200 km di lunghezza, e avanzarono verso Mosca. I Russi opposero una coraggiosa resistenza, che riuscì a bloccare l'avanzata delle forze terrestri del fuhrer. In questo episodio della Seconda Guerra Mondiale, così come in dozzine di altre battaglie più o meno famose, l'aviazione ricoprì un ruolo assolutamente fondamentale. Grazie a IL-2 Sturmovik, l'incredibile simulatore di volo bellico che alleghiamo questo mese, potrete rivivere questi episodi al comando di un aereo da guerra tedesco, russo o americano, fra gli oltre settanta a disposizione, partecipando alle campagne di guerra delle tre relative

**Le battaglie fanno davvero impressione, e i velivoli si danneggiano molto realisticamente.** ▶

▲ **Acrobazie aeree al tramonto. Se non fosse che i piloti rischiano la vita, sarebbe uno spettacolo davvero affascinante...**

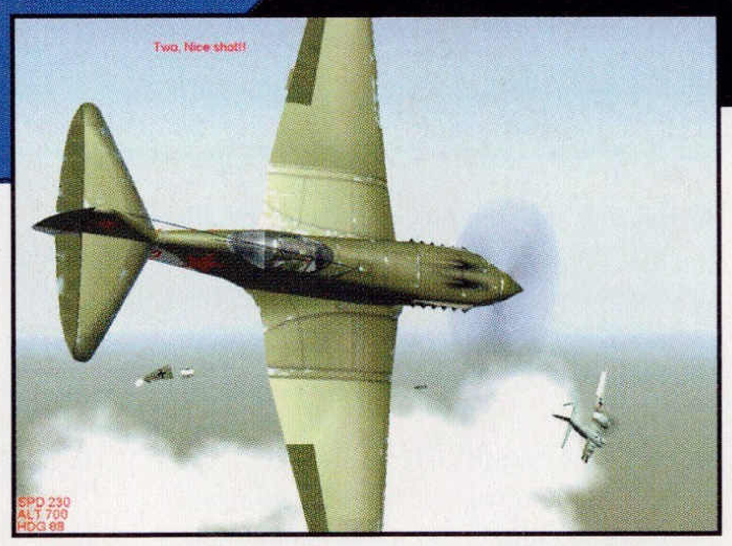
**IL MANUALE DEL GIOCO È SIA SUL CD DEL GIOCO, SIA SUL SILVER DISC/DVD, IN FORMATO PDF**

## CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

**TGM – SOSTITUZIONE CD ROM**
**C/O Xenia Edizioni Srl**
**Via Carducci, 31**
**20121 Milano**

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.




◀ **Abbiamo appena colpito un aereo dell'asse. In alto un bel messaggio di congratulazioni.**

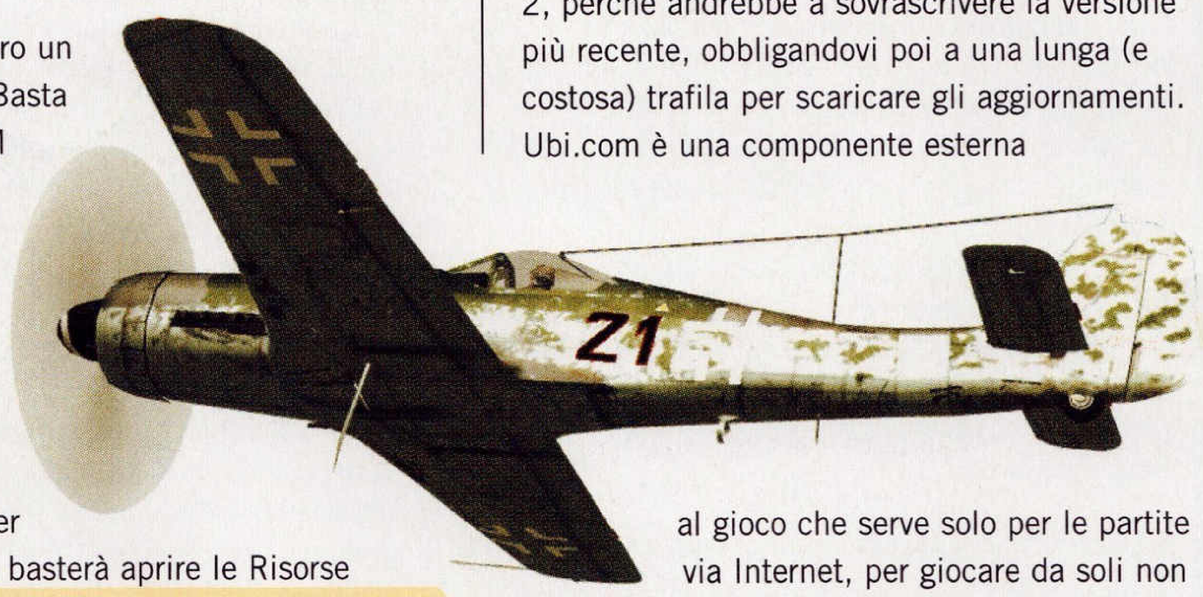
## HARDWARE

Processore a 600 MHz (meglio 1,2 GHz), 128 MB di RAM (meglio 256 o più con Windows XP), scheda grafica 3D con almeno 16 MB di RAM (32 sono vivamente consigliati), e compatibile con librerie DirectX 8.0; 700 MB di spazio libero su disco fisso; Windows 98, ME, 2000 o XP, scheda audio compatibile DirectX 8.1. Vivamente consigliato l'uso di un joystick analogico. Gioco con sottotitoli in Italiano.

nazioni e giocando da soli, contro il computer, o via Internet, contro altri piloti umani.

## INSTALLAZIONE

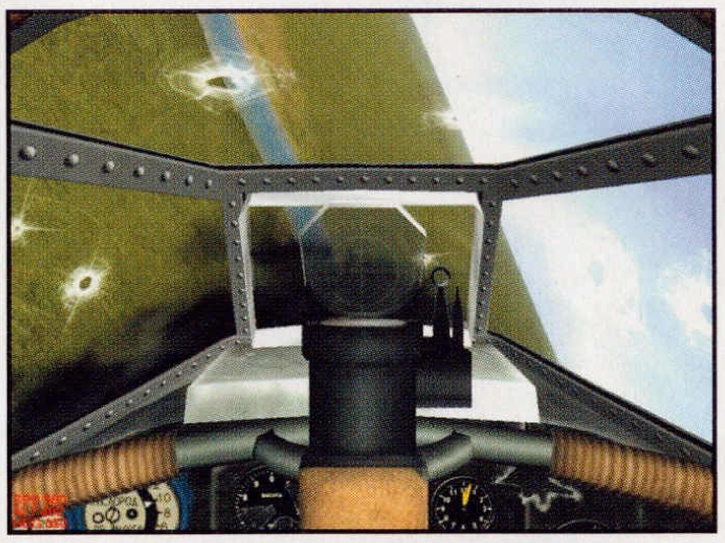
Installare IL-2 Sturmovik è davvero un gioco da ragazzi! Basta inserire il CD-ROM nell'apposito lettore, e attendere che la procedura parta automaticamente. Se ciò non dovesse avvenire, per un motivo o per l'altro, poco male: basterà aprire le Risorse del Computer, posizionarsi sull'icona del lettore CD, e lanciare con un doppio click del mouse il programma "Setup", posizionato nella directory principale del CD. A quel punto, basterà seguire le istruzioni sullo schermo e il gioco sarà fatto. IL-2 (come lo chiameremo d'ora in avanti per comodità) consente infatti un solo tipo di installazione (full), e al massimo si può decidere in che directory del disco fisso piazzarlo. Noi consigliamo vivamente di mantenere inalterata la posizione originariamente scelta da Ubisoft (C:\Program Files\Ubi Soft\IL2 Sturmovik), perché in questo modo tornerà molto più comodo installare le due patch fornite sui Silver Disc (o sul DVD) e, perché no, anche le missioni e le skin personalizzate.




Installazione di Ubi.com: attenzione, perché alla fine della procedura di installazione, IL-2 proporrà di installare il client Ubi.com, necessario per giocare on line. Se non intendete collegarvi a Internet per sfidare altri piloti in giro per il mondo, non è necessario che installiate questo programma. Parimenti, se sul vostro disco fisso ci sono già altri prodotti Ubisoft, è possibile che disponiate già di una versione più aggiornata dello stesso Ubi.com. In questo caso, non installate la versione di Ubi.com fornita con IL-2, perché andrebbe a sovrascrivere la versione più recente, obbligandovi poi a una lunga (e costosa) trafila per scaricare gli aggiornamenti. Ubi.com è una componente esterna al gioco che serve solo per le partite via Internet, per giocare da soli non è richiesto nessun aggiornamento on line.

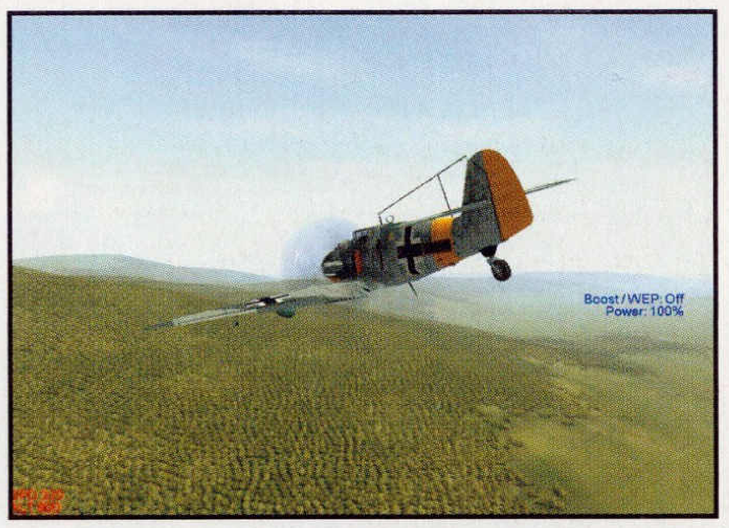
Installazione delle DirectX 8: con IL-2 sono fornite (nella cartella DirectX) le librerie Microsoft DirectX 8.0. La loro installazione è necessaria solo se sul vostro computer è presente una versione più vecchia (per esempio, la 6.0 o la 7.0). IL-2 senza le DirectX 8 non può funzionare. Tuttavia, chi dovesse avere già installata una versione più recente non deve procedere all'aggiornamento. Soprattutto, gli utenti di Windows XP non hanno bisogno di installare alcunché. Se avete un sistema operativo più vecchio, come Windows 95, 98 o ME, in caso di indecisione lasciate che IL-2 tenti di installare le DirectX 8: qualora non fosse necessario, l'installazione si interromperà automaticamente senza fare danni.

▲ **I campi lunghi sono uno dei motivi principali per cui serve un computer potente: notate il dettaglio del territorio sottostante...**



▲ **Ahi ahi, ci hanno colpito... Fra qualche secondo l'aereo si sfracellerà al suolo.**

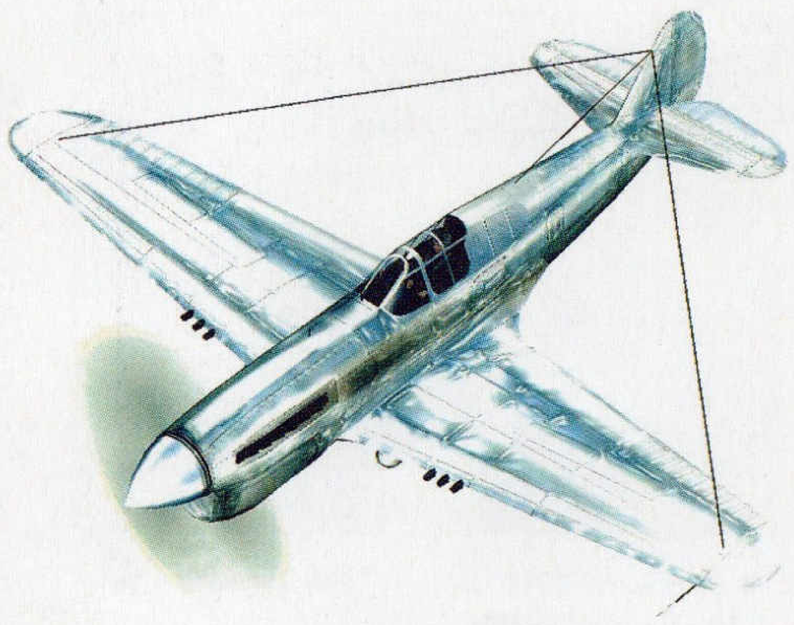
## IL CLIENT UBI.COM SERVE SOLO SE INTENDETE GIOCARE IN MULTIPLAYER




▲ **Attenzione a non mantenere attivo il boost più del necessario: il motore tende a surriscaldarsi. In questo caso, levate il boost e diminuite la potenza con il tasto [-].**

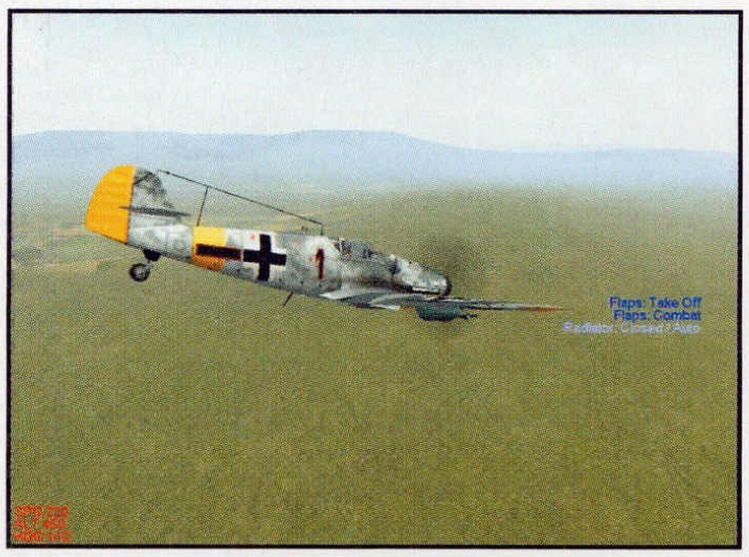
## AGGIORNAMENTO

Al termine dell'installazione, è vivamente consigliato aggiornate IL-2 alla sua versione più recente (la 1.2). Questa operazione si compie in due passaggi, installando prima la patch 1.1a, contenuta nella sezione Gioco Allegato del Silver Disc/DVD, e poi la patch 1.2. Le patch provvederanno a sostituire i file ormai obsoleti del gioco con le loro controparti nuove. Perché ciò avvenga con successo, tuttavia, è necessario che i file contenuti nelle patch vengano estratti nella stessa cartella in cui avete installato il gioco. Normalmente questa è C:\Program Files\Ubi Soft\IL2 Sturmovik. Se, durante l'installazione, l'avevate cambiata, non dimenticatevi di "avvertire" il programma di installazione delle patch, agendo sull'apposito tasto "Browse". Le due patch aggiungono un sacco di nuovi aerei, correggono piccoli e grandi bug riscontrati in tempi successivi alla pubblicazione, migliorano la compatibilità del gioco con i sistemi moderni (e con le schede video più recenti) e soprattutto consentono di giocare on line con chi ha la stessa versione del gioco. Salvataggi e replay non sono compatibili tra una versione e l'altra, per cui vi consigliamo di procedere all'aggiornamento immediatamente dopo l'installazione del gioco, e prima di giocarci.



## DECOLLIAMO!

IL-2 Sturmovik non è di sicuro il gioco più amichevole che TGM abbia mai allegato. Siccome siamo buoni, però, abbiamodeciso di dirvi che passi effettuare per decollare. Scegliete una missione istantanea e, possibilmente, un aereo tedesco. Scegliete una visuale comoda con il tasto




▲ **Una volta effettuato il decollo, non dimentichiamoci di posizionare i flap in posizione "da combattimento".**

F8. Premete i tasti V o F fino a quando i flap non si trovano in posizione di decollo (take off). Pigiate il tasto B e tenetelo premuto. Il tasto B corrisponde ai freni, e permette di tenere l'aereo in posizione nelle fasi immediatamente successive. Pigiate il tasto I per accendere i motori. Dopo una breve fumata, l'elica comincerà a girare come deve. Non mollate il tasto B, e imparate subito la differenza fra i tasti frecce e la coppia Z/X. I primi controllano l'inclinazione dell'aereo, i secondi muovono agilmente la coda. Mollate il tasto B e date gas al motore, pigiando ripetutamente il tasto + del tastierino numerico.

**IMPARATE SUBITO A DECOLLARE E AD ATTERRARE, PERCHÉ DURANTE IL GIOCO LO FARETE MOLTO SPESSO!**

## COSA C'È SUL SILVER DISC

Ecco illustrati tutti i contenuti del Silver Disc/DVD, nella sezione \gioco allegato. Ricordiamo che è possibile accedere a questi contenuti indifferentemente con Risorse del Computer o con la nostra comoda interfaccia.

**Patch 1.1a (indispensabile)**
Prima (enorme) patch di aggiornamento per IL-2 Sturmovik. Aggiunge diversi nuovi aerei, e include anche tutte le modifiche inserite dalle patch 1.04 e precedenti (che non pubblichiamo, vista la loro manifesta inutilità). I giochi e i replay salvati con versioni precedenti non funzionano una volta installata la patch, per cui consigliamo vivamente di aggiornare IL-2 non appena finita l'installazione. Questa versione, inoltre, è incompatibile con le altre durante le partite on line.
NOTA: la patch è programmata per installarsi nella directory predefinita del gioco (C:\Program Files\Ubi Soft\IL2 Sturmovik). Se, durante l'installazione, avete cambiato il percorso, dovete specificarlo cliccando il tasto [browse] prima di confermare l'aggiornamento.

**Patch 1.2 (indispensabile)**
Questa patch può essere installata soltanto dopo aver aggiornato il gioco alla versione 1.1 (o 1.1a). Contiene quattro nuovi aerei e naturalmente è incompatibile con le versioni precedenti, per cui salvataggi e replay effettuati con le versioni 1.0 e 1.1 non funzioneranno. Consigliamo l'aggiornamento immediatamente dopo l'installazione del gioco e della patch 1.1a.
NOTA: la patch è programmata per installarsi nella directory predefinita del gioco (C:\Program Files\Ubi Soft\IL2 Sturmovik). Se, durante l'installazione, avete cambiato il percorso, dovete specificarlo cliccando il tasto [browse] prima di confermare l'aggiornamento.

**Patch 1.2ov (opzionale) - Solo su DVD -**
La patch 1.2ov va installata solo ed esclusivamente se intendiamo modificare in qualche modo i file del parlato contenuti nel gioco. La sua installazione è dunque riservata un pubblico esperto. Trattandosi di una patch non indispensabile, non forniremo nessun tipo di assistenza tecnica sulla medesima. Può essere installata sulla versione 1.1 o anche sulla 1.2. Prima, però, è necessario portare il gioco almeno alla versione 1.1.

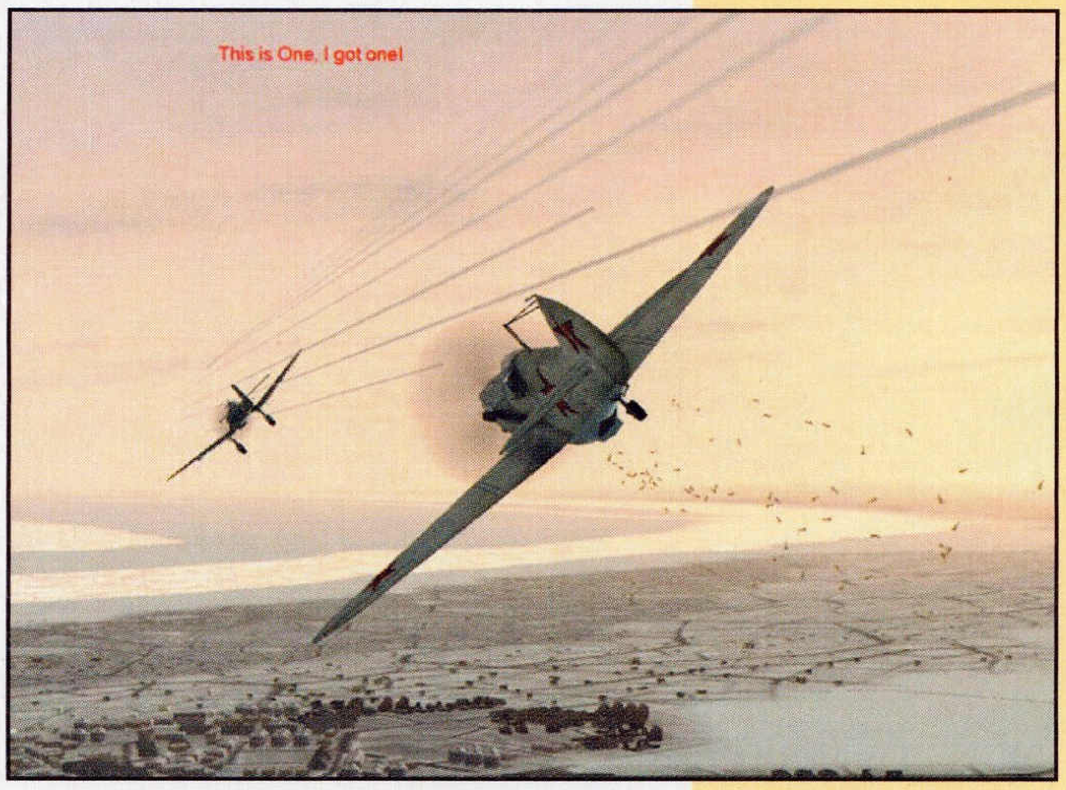
**RTS.DLL (versioni 1.0 e 1.2)**
A volte capita che, durante l'installazione o l'aggiornamento, il file rts.dll non venga copiato correttamente, col risultato che le sue dimensioni appaiano pari a 0 byte. In questo caso, a seconda della versione del gioco che avete installato (1.0 o 1.2) lanciate l'eseguibile giusto ed estraete direttamente rts.dll nella cartella principale del gioco, normalmente C:\Program Files\Ubi Soft\IL2 Sturmovik.

**Manuale del gioco**
è incluso sul CD del gioco, nella cartella IL2\!manuals, ma per comodità lo piazziamo anche sul silver disc (e sulle risorse online di TGM).

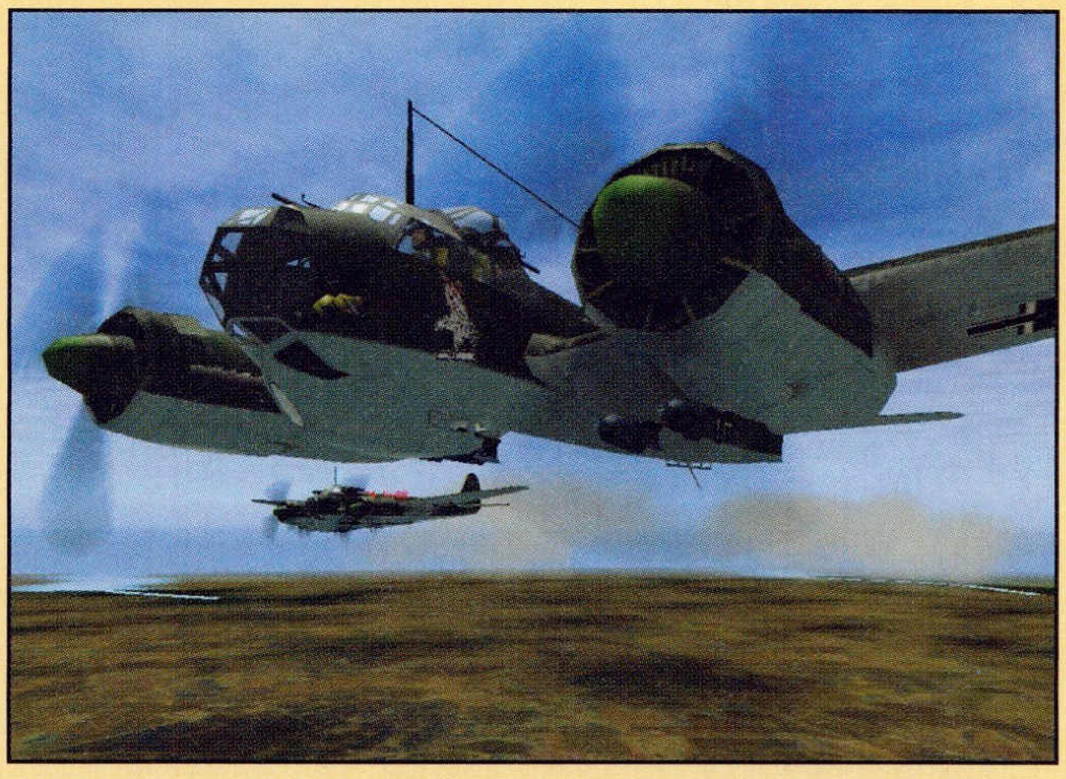
**42 missioni aggiuntive (1,62 MB)**
Un pacco di 42 missioni create ex novo dai fan. Il file eseguibile contiene 42 archivi compressi .zip e un file in HTML con le descrizioni di ogni singolo pacchetto. All'interno di ogni file zip si trova poi l'indicazione su dove estrarre i file. Per estrarre i file, infine, serve un programma come WinZip o WinRar, oppure "Cartelle Compresse", una piccola utility disponibile con le ultime versioni di Windows. Essendo cose prodotte da terzi, non forniremo alcun tipo di garanzia o di assistenza tecnica a riguardo.

**27 skin personalizzate (8 MB) - Solo su DVD -**
Un pacco di 27 skin create ex novo dai fan. Il file eseguibile contiene 27 archivi compressi .zip. All'interno di ogni file zip si trova poi l'indicazione su dove estrarre i file. Per estrarre i file, infine, serve un programma come WinZip o WinRar, oppure "Cartelle Compresse", una piccola utility disponibile con le ultime versioni di Windows. Essendo cose prodotte da terzi, non forniremo alcun tipo di garanzia o di assistenza tecnica a riguardo.






▲ **Durante alcune missioni dovremo effettuare dei bombardamenti a tappeto...**



▲ **IL-2 Sturmovik garantisce ore e ore di divertimento, grazie alla quantità di aerei a disposizione.**

## /TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it,** e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8), e che il gioco sia stato aggiornato almeno alla versione 1.2 con le patch fornite in dotazione. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare. Alla pagina **http://snipurl.com/7h6p** è possibile trovare anche il forum ufficiale (in inglese) per l'assistenza tecnica di IL-2 Sturmovik e relativi seguiti/espansioni.

**- Non riesco a giocare on line**
Per giocare on line a IL-2 Sturmovik è necessario disporre di una connessione a Internet ad almeno 56 kbps, delle versioni più recenti del gioco (1.2) e del client ubi.com. Se non avete installato ubi.com, installatelo e aggiornatelo. È altresì necessario che il computer non sia dietro a firewall, e possibilmente nemmeno dietro a sistemi o router NAT. Perché la comunicazione abbia luogo, le porte TCP 21000, 80, 6667, e quelle da 40000 a 42000 devono essere aperte.

**- Non posso connettermi: "Connect to Game Server: Registration Error"**
Di solito le cause sono due: o il computer si trova dietro a un firewall (leggi sopra), oppure è stato scelto un tipo di connessione differente da quello utilizzato dal computer per collegarsi a Internet. In questo caso, lanciate il2setup.exe dal menu Start > Programmi > Ubisoft Games > IL-2 Sturmovik > Setup, e alla voce Network inserite il valore più adatto.

**- Ho problemi con il sonoro, che salta o scoppietta**
Prima di allarmarvi, scaricate i driver più recenti per la vostra scheda audio, dal sito del produttore. Di solito basta aggiornare i driver per risolvere tutti i problemi. Nel caso le distorsioni permanessero, disabilitate l'uso dell'accelerazione hardware nelle opzioni dell'audio e, qualora abbiate una scheda molto recente e un computer potente, che non ci siano conflitti fra le impostazioni del gioco e quelle del sistema (per esempio: audio accelerato in IL-2, e accelerazione hardware del suono disabilitata in Windows). Impostate un numero di canali audio per l'output superiore a 16 (usatene di meno solo su computer particolarmente vecchi e lenti). Di solito questi accorgimenti bastano.

**- Ho una scheda video Intel e lo schermo mi appare capovolto!**
Sembra esserci un conflitto con alcune schede e chipset integrati Intel. Ecco un modo per aggirare il problema:
1. cambiate la risoluzione del desktop a 800x600, 16bit di colore (migliaia di colori).
2. avviate il setup di IL-2 (leggi sopra) e cambiate il motore da OpenGL a Directx, e la modalità video a 800x600 16bit.
3. andate al pannello Video e cambiate le impostazioni su Safe Settings. Ora potete provare a riavviare il gioco.

**- IL-2 Sturmovik ci impiega un sacco di tempo a caricare, a cambiare la risoluzione dello schermo, e a compiere operazioni apparentemente semplici.**
Se il problema si verifica solamente tra una missione e l'altra o durante i caricamenti, purtroppo, è normale. Su alcuni sistemi presenta questo difetto (di cui non siamo riusciti a circoscrivere le cause), su altri fortunatamente no, senza tuttavia intaccare in alcun modo lo svolgimento delle missioni. Consigliamo vivamente di evitare l'uso di antivirus o altri agenti di sistema durante il gioco.

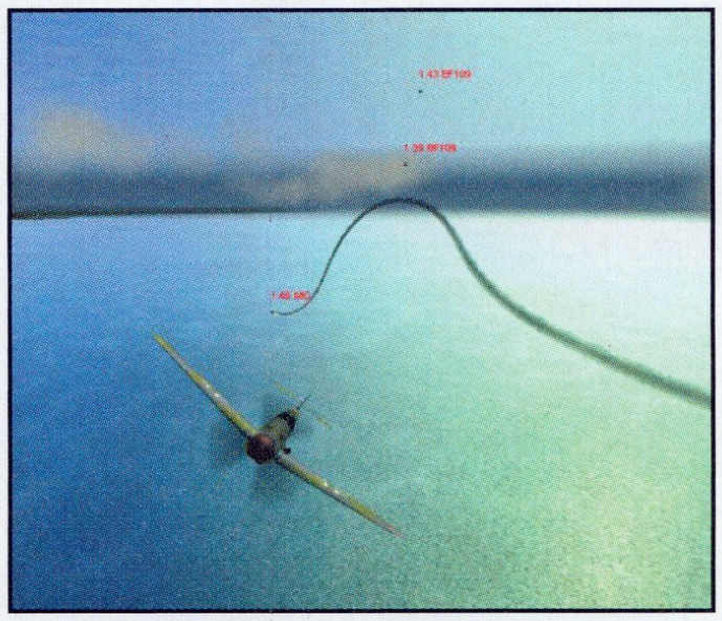
**- Ho artefatti e poligoni lampeggianti con la mia scheda Radeon e driver Catalyst 4.6**
I driver Catalyst 4.6 creano qualche problema con IL-2. Si può risolvere il problema tornando alle versioni 4.1 o 4.2 degli stessi Catalyst, oppure scaricando la versione 4.7 e aggiornandoli.

**- Non riesco a rimuovere il gioco con Installazione Applicazioni, e se cancello la cartella a mano, poi il gioco si rifiuta di installarsi nuovamente.**
Seguite questa procedura
1. rimuovete la cartella del gioco manualmente
2. avviate il programma regedit, seguendo il percorso Start > Esegui e poi inserendo la parola "regedit" (senza virgolette) nella casellina di testo. Premete OK o Invio.
3. eliminate la chiave HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Ubi Soft\IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
4. ripulite la voce "%temp%" dal menu Run
5. ripulite la voce "%systemroot%\temp" dal menu Run
6. eliminate tutte le scorciatoie al gioco.
7. a questo punto, siete a metà del lavoro. Dal menu Strumenti > Opzioni di qualsiasi finestra di explorer, impostate il computer in modo che visualizzi i file nascosti e di sistema. Nella cartella Programmi di XP apparirà come per magia la cartellina nascosta "Informazioni sull'installazione" ("InstallShield Installation Information"), aprite il file setup.ilg con il blocco note (non salvate mai!) e annotatevi il codice alfanumerico accanto alla voce di IL-2 Sturmovik. Può essere una cosa del tipo {8DF712DA-D325-4FD0-8DE8-E2D78FC3CDC3}. Eliminate con Risorse del Computer la cartellina che ha lo stesso nome.
8. aprite nuovamente regedit, come avete fatto prima
9. cercate (Ctrl+F) la chiave che inizia con le prime 8 cifre (nel nostro esempio 8DF712DA) e cancellate le due chiavi che trovate.

**- Ho problemi di installazione/funzionamento con la mia scheda madre dotata di chipset nForce2.**
Il problema deriva molto probabilmente dal controller SPP/IGP ATA. Potete passare a un controller NVIDIA nForce2 IDE o Standard Dual PCI IDE Controller, andando nel pannello di controllo di Windows, Sistema, Hardware, Gestione Periferiche, localizzando la voce Controller IDE ATA/ATAPI, cliccandoci sopra col tasto destro del mouse, scegliendo "Aggiorna Driver" e dicendo al computer di installare i driver da una posizione specifica. Date il percorso dove si trovano i driver dell'nForce2 (si trovano su Internet, o sul CD che sicuramente accompagnava la scheda madre) e scegliete NVIDIA nForce2 IDE o Standard Dual PCI IDE. Non usate l'opzione "cerca il driver migliore per la periferica".

**- Non posso installare, "Error: 1311 Source file not found X:\Data1.cab. Verify that the file exists and that you can access it"**
Quando installate un gioco su Windows 2000 o XP, è sempre necessario disporre **dei privilegi di amministratore**. Premesso questo, di solito questo messaggio di errore appare quando i permessi impostati sul sistema non consentono l'accesso al lettore CD-ROM (indicato lì sopra con la lettera X). Potete provare a copiare tutto il contenuto del CD su una cartella temporanea del disco fisso e poi installare da lì (per giocare avrete sempre bisogno del CD nel lettore). Ma se così non dovesse bastare, potete aprire regedit (leggi sopra), cercare la chiave HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\WinLogon\AllocateCDRoms e cambiare da 1 a 0 il valore della variabile AllocateCDRoms. Riavviate il computer prima di ritentare l'installazione.

**- Ho una scheda video Kyro II (4000, 4500) e mi succedono cose molto strane...**
Per cominciare, assicuratevi di aver scaricato i driver 2.1 dal sito di powerVR (www.powervr.com). Fatto ciò, dal pannello OpenGL dei driver della scheda video, impostate su "off" la voce "forza compressione delle texture" (force texture compression) e, dal pannello di configurazione di IL-2 Sturmovik, attivate la compressione S3TC e abilitate la voce 'Texture Compress ARB Extension'.



▲ **Un coreografico inseguimento sul mare. Il tempo all'orizzonte è minaccioso.**

Noterete che l'aereo tende a ruotare verso sinistra, a causa di una forza di torsione che io non saprei mai spiegarvi, visto che non sono né un pilota né un appassionato di simulazioni di volo... in ogni caso, per correggere la posizione dell'aereo, e mantenerlo in rotta di decollo, occorre muovere la coda con i tasti Z e X. Non teneteli sempre premuti, ma date dei colpi decisi ai tasti X e Z quando necessario. Appena l'aereo prende velocità, premete il tasto W e azionate il boost. L'aereo guadagnerà una brusca accelerata e comincerà a inclinarsi: qui entrano in gioco le frecce sinistra e destra, che vanno colpite anche loro a bottarelle, delicatamente, ma con decisione. Presto l'aereo si staccherà da terra e noi potremo aiutarlo con i tasti freccia alto e basso (in basso per prendere quota, in alto per avvicinarsi al terreno). Una volta raggiunta una certa altezza, potrete ritirare il carrello (tasto G), e lanciarvi in battaglia. Se serve, con il tasto A potrete inserire il pilota automatico. Ma noi vi consigliamo di farlo solo se "perdete la bussola" e non sapete in che direzione dirigervi. Imparate però a decollare e ad atterrare, perché durante il gioco lo farete molto spesso.

**SE "PERDETE LA BUSSOLA" POTETE ATTIVARE IL PILOTA AUTOMATICO COL TASTO [A]**

# Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!**

## Annunciati i vincitori degli E3 Awards!

Come promessovi lo scorso mese, ecco bel bello l'elenco completo dei vincitori dell'edizione 2004 dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles. Senza por tempo in mezzo, andiamo a leggere insieme chi sono i premiati!

**Best of Show**
* Sony PSP (console portatile)

**Miglior gioco originale**
* Donkey Kong Jungle Beat (Nintendo per GameCube)

**Miglior gioco per PC**
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

**Miglior gioco per console**
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)

**Miglior periferica/hardware**
* Sony PSP (console portatile)

**Miglior gioco d'azione**
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)

**Miglior gioco action/adventure**
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

**Miglior gioco di ruolo**
* Jade Empire (Bioware/Microsoft per Xbox)

**Miglior gioco di corse**
* Burnout 3 (Criterion Games/Electronic Arts per PlayStation 2/Xbox)

**Miglior simulazione**
* Sims 2 (Maxis/Electronic Arts per PC)

**Miglior gioco sportivo**
* Madden NFL 2005 (EA Sports/Electronic Arts per tutte le piattaforme)

**Miglior gioco di strategia**
* Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth (EALA/Electronic Arts per PC)

**Miglior gioco multiplayer**
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)

**Menzione speciale per la grafica**
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

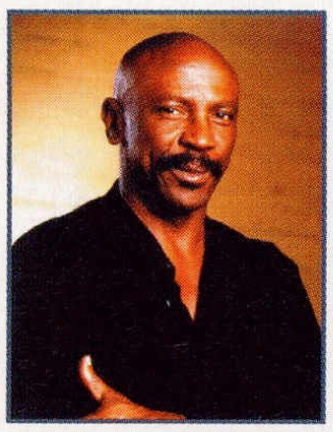
### ● Pianeta Amiga: prende il via l'ottava edizione

Amighisti di tutta Italia: esultate e unitevi! I prossimi 11 e 12 settembre saranno difatti le giornate dedicate all'ottava edizione della kermesse "Pianeta Amiga", in pratica un ritrovo di vecchi amici affezionati alla sempre valida macchina di casa Commodore. Anche quest'anno l'evento sarà ospitato dalle accoglienti mura del PalaEsposizioni di Empoli e avrà il suo apice nella presentazione del nuovo Amiga One, oltre che della versione 4.0 di Amiga OS. Durante la manifestazione non solo sarà possibile saggiare con mano propria il nuovo gioiellino, ma gli appassionati potranno anche aprire il portafoglio e portarselo a casa. Gli organizzatori di Jasa Communications non nascondono il loro entusiasmo: "Sono ormai dieci anni che si trascina l'attesa per l'uscita di un nuovo modello del personal computer che ha ideato concetti ora di uso comune, quali multitasking e multimedia". Ma a catturare l'interesse saranno anche le piattaforme alternative come Pegasos o Commodore One, il sistema C=64 compatibile. Non solo materia dura, comunque! Anche il software la farà da padrone con interessanti novità e succulente anteprime, in aggiunta ai classici seminari e a numerose conferenze per approfondire i temi dell'informatica alternativa. Una delle cose belle di quest'edizione di Pianeta Amiga sarà al possibilità di esposizione per tutti coloro che vorranno presentare al pubblico i propri progetti in ambito d'informatica alternativa, a patto però che tali prodotti non abbiano in alcun modo scopo commerciale. Questo è un aspetto che è stato particolarmente curato dagli organizzatori: "Facciamo appello a chiunque voglia esporre le sue produzioni (siano esse animazioni, immagini, utility, soluzioni hardware, ecc.) a contattarci per l'assegnazione della propria postazione. Così come gradiremmo essere contattati da coloro che desiderano partecipare alla borsa scambio dell'usato". Insomma…se capitate da quelle parti durante il secondo weekend di settembre sarebbe un peccato non farci un giro. Non si sa mai che ci scappi una bella partitina a Superfrog… **Kikko**

VOCI DI CORRIDOIO

## Voci famose per Half-Life 2

Alla fine di luglio il buon Gabe Newell, capoccia di Valve, ha pensato bene di far felici tutti quelli che aspettano HL2 annunciando qualche piacevole novità. La prima riguarda la data di uscita: le sue parole sono infatti state «stiamo puntando ad agosto», segno che dovrebbe ormai mancare davvero poco (in particolar modo adesso che state leggendo queste righe).
In secondo luogo, Newell ha sciorinato l'elenco degli attori più o meno famosi che presteranno le voci ai protagonisti del gioco, ossia:



- Robert Guillaume (il detective Catfish nella serie TV Fish Police) - Dr. Eli Vance
- Robert Culp (il detective Bill Maxwell nella serie TV RalphSuperMaxiEroe) - Dr. Wallace Breen
- Lou Gossett, Jr. (premio Oscar per Ufficiale e Gentiluomo, la serie Aquile d'acciaio) - Vortigaunt
- Michelle Forbes (Star Trek: The Next Generation, Homicide) - Dr. Judith Mossman
- Merle Dandridge - Alyx Vance
- Mike Shapiro - Barney Calhoun, G-Man
- Harry S. Robins - Dr. Isaac Kleiner
- Jim French - Padre Grigori

## Le strade violente di Road 666

Ahhh, che bello il progresso tecnologico! Tra qualche anno, grazie alle rivoluzionarie scoperte dei nostri bravi scienziati, sarà possibile viaggiare con facilità dal nostro mondo a tutta una serie di universi paralleli, uno dei quali - guarda caso - è più appetibile degli altri in virtù della sua similitudine con la Terra. Sfortunatamente (e te pareva) le prime analisi di questo nuovo mondo ci fanno sapere che una catastrofe di immense proporzioni l'ha devastato. Si cercano quindi volontari che, dietro pagamento di una lauta ricompensa, si offrano per esplorare le desolate lande di questa nuova terra promessa, raccogliendo ogni possibile informazione. La prospettiva del facile guadagno, come si può intuire, attira numerosi brutti ceffi, tra cui il protagonista del gioco. Questa è la

## Sentinel: Descendants in Time

La Adventure Company ha annunciato lo sviluppo di una nuova avventura grafica a cura della Detalion, che ha recentemente firmato l'ottimo Schizm 2 (recensito sullo scorso numero). Gli abitanti di Tastan si sono dovuti arrendere alla loro prossima estinzione. La loro eredità è celata nelle loro catacombe: qualcuno sostiene che contengano tesori inestimabili, altri che al loro interno si trovi una incredibile tecnologia in grado di dare un potere immenso a chiunque ne venga in possesso.

Il giocatore impersonerà Beni, impegnato in una spedizione alla ricerca di tesori abbandonati. Nel suo peregrinare incontrerà una "sentinella" incaricata di proteggere le tombe dei Tastan, un ologramma programmato con una intelligenza artificiale ultra avanzata. Sarà lei ad accompagnare Beni nell'esplorazione delle catacombe, a volte con intenti benigni, altre volte minacciando la vita stessa del protagonista. L'avventura sarà mossa dal motore grafico Jupiter, lo stesso di NOLF2; tre i livelli di difficoltà per una trama non lineare, nella quale gli oltre venti puzzle potranno essere affrontati in momenti e modi diversi; otto i mondi da esplorare, ciascuno con la sua ambientazione e i suoi curiosi abitanti. S: DiT è previsto per il prossimo mese di novembre. Sito ufficiale all'indirizzo sentinel.tacgames.com.

## King Artur, dal cinema al PC

I trailer dei film non dovrebbero far venir voglia di andare al cinema? La visione di quello di King Arthur, imminente film di Antoine Fuqua prodotto da Jerry "Armageddon" Bruckheimer, tutto ha fatto fuorché questo, almeno per il sottoscritto. Diversamente da me devono pensarla alla Spore Games, software house che ha deciso di ispirarsi al film per realizzare uno strategico in tempo reale venato d'azione e di RPG, ambientato ai tempi di Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda.

King Arthur: Pendragon Chronicles (www.kingarthurgame.com) metterà il giocatore nei panni del tormentato eroe medievale, impegnato a combattere contro i Sassoni e altre tribù barbare, nonché a vedersela con un po' di mostri fantasy come giganti e creature elementali. Il prode Artù sarà al comando dei suoi fidi cavalieri e delle truppe inglesi, che dovranno attraversare tutta la Britannia per cercare di raccogliere i tredici artefatti che gli permetteranno di diventare il Re dei Re. Nelle loro peregrinazioni, i valorosi cavalieri incontreranno personaggi misteriosi e artefatti dagli oscuri poteri che li aiuteranno nell'ardua impresa, come rune che apriranno le porte di Stonehenge e incantesimi che richiameranno le più potenti divinità celtiche. Il motore del gioco è il Torque Engine (quello della serie Tribes); l'intelligenza artificiale verrà invece gestita dalla AI-Implant (PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy), mentre la natura presente nei livelli di gioco sarà ricreata dalla SpeedtreeRT, che ha fatto la sua prima apparizione in Dark Age of Camelot: Trial of Atlantis.

Attualmente gli sviluppatori sono in trattativa con diversi publisher: appena raggiunto un accordo verrà definita anche una data di uscita del gioco.

### ● Battuto il record di velocità SMS

Quando ho letto la notizie che ora vi sto riportando non ci volevo credere! Evidentemente c'è gente che nella vita non ha davvero una mazza da fare, se è vero che in quel di Singapore la 23enne Kimberly Yeo ha digitato la seguente frase in soli 43 secondi: "The razor-toothed piranhas of the genera Serrasalmus and Pygocentrus are the most ferocious freshwater fish in the world. In reality they seldom attack a human.", che tradotto in un italiano ai più comprensibile significa più o meno "i piranha dai denti come rasoi delle specie Serrasalmus e Pygocentrus sono i pesci d'acqua dolce più feroci al mondo. Nella realtà di rado attaccano l'uomo." Il tutto è avvenuto senza l'ausilio di un qualsiasi correttore o compositore (tipo il famigerato T9) durante una competizione alla quale Kimberly a partecipato presso Singapore Telecomunications, laddove ha dovuto misurarsi con altri 124 concorrenti. Per darvi un'idea della potenza della ragazza in questione vi basti sapere che sul Guinness dei primati il record fin qui registrato per la stessa frase era di 67 secondi. Va detto che in futuro Kimberly dovrà vedersela con un giovane di 18 anni che ha perso la gara per pochi centesimi di secondo. Il ragazzo ha promesso che si allenerà per vincere la prossima volta, parimenti a Kimberly che ha timidamente confessato di spedire mediamente 1.500 SMS al mese. Una sola domanda mi sorge spontanea dalle viscere: secondo voi quanto spenderà la frollocca in manicure e callifugo?

**Kikko**

### ● La e-mail diventa prova legale

Si stanno moltiplicando a vista d'occhio i decreti ingiuntivi emessi da diversi tribunali del nostro paese basati esclusivamente su prove informatiche non cartacee e, in dettaglio, sulla presenza nei server di posta dei provider e/o dei querelanti di una semplice e-mail che può a tutti gli effetti essere considerata una valida forma scritta, liberamente valutabile

premessa di Road 666, titolo arcade con visuale dall'alto sviluppato dalla Psycho Craft, nel quale dovremo salire a bordo dei più disparati mezzi d'assalto e farci strada tra ostacoli, nemici e rivali di ogni sorta; tra una missione e l'altra non mancherà l'inevitabile negozietto dove fare acquisti di parti di ricambio, upgrade e nuove armi. La data di uscita del gioco non è stata ancora annunciata; maggiori informazioni sul sito www.psychocraft.com/road666.

## Svelate le specifiche della Xbox 2?

Prendete quanto segue con le pinze, e di quelle delle grandi occasioni anche: si tratta di informazioni assolutamente non ufficiali, non confermate da Microsoft, e che hanno il semplice valore di un pettegolezzo. Potevamo quindi astenerci dal proporle anche a voi, specialmente in un mese come agosto, dove il gossip regna sovrano?

Il processore della nuova console della casa di Redmond (qui vedete un prototipo di quello che potrebbe essere il suo aspetto) dovrebbe - il condizionale è di rigore - essere un PowerPC IBM 3.5+ GHz con un mega di cache di secondo livello, accessibile anche dalla GPU, che invece avrà un cuore da 500 megahertz a opera di ATI. Questo avrà la potenza di 96 operazioni sugli shader per ciclo di clock e dovrebbe essere in grado di generare più di 4 gigapixel/secondo e 500 milioni di triangoli/secondo. La RAM video sarà di 10 MB, mentre quella di sistema sarà di 256 MB con una larghezza di banda di 22.4 GB/secondo. L'audio dovrebbe essere gestito interamente dalla CPU, mentre la scheda di rete sarà una Ethernet 10/100; potrebbero inoltre trovare posto un lettore DVD 12X, due porte USB 2.0, un'allettante uscita VGA, mentre non si sa ancora nulla della possibile presenza di un disco fisso. Aggiornamenti, smentite e conferme a seguire.

## Arrivano i Robot di Vivendi

Nel 2005 vedrà la luce Robots, film di animazione in computer grafica della 20th Century Fox ambientato in un mondo pieno zeppo di robot, diretto da Chris Wedge (Ice Age) e che vanterà la presenza di attori come Ewan McGregor, Halle Berry e persino il redivivo Mel Brooks.
Vivendi Universal Games ha annunciato lo sviluppo del videogioco tratto dal lungometraggio, che uscirà in concomitanza con il film per tutte le principali piattaforme ludiche, ossia PC, PS2 e Xbox. Robots metterà il giocatore nei panni di Rodney Copperbottom, il protagonista del film, impegnato in una serie di improbabili avventure in questo mondo popolato da androidi, minacciato dal solito cattivone che cerca di conquistarlo. Per cercare di mantenere intatto il feeling della pellicola, il videogame tenterà il più possibile di riproporre atmosfere, personaggi e ambientazioni presenti nel film. Per il momento non possiamo far altro che mostrarvi i primi due screenshot del gioco, avrete maggiori informazioni non appena saranno disponibili!

## Scacco matto di UbiSoft

Per la gioia di tutti gli scacchisti, il publisher francese ci fa sapere che tra al massimo un paio di mesi sarà disponibile Chessmaster 10th Edition, ultima puntata di una delle più popolari serie scacchistiche per PC (beh, non è che ce ne siano poi tanti, di giochi del genere...). Tra le principali novità di questa nuova release si segnala l'interfaccia completamente riprogettata in modo da essere il più semplice e intuitiva possibile, con tanto di menù a scorrimento e schermate di apprendimento; farà la sua comparsa una intrigante modalità online che include un sistema di classifica, un'opzione per la creazione di tornei, svariati tool per l'insegnamento e una chat. Imperdibile per gli scacchisti alle prime armi come il sottoscritto la nuovissima Accademia Chessmaster, che include istruzioni personalizzate su ciascuna caratteristica di gioco, dalle mosse base alle più avanzate strategie come illustrato dai più famosi giocatori mondiali - inclusi il Master Internazionale Josh Waitzkin e il Grand Master Larry Christiansen. Il sito ufficiale è www.chessmaster.com.

dagli organi competenti ai fini probatori. Ultimo in ordine di tempo è stato un decreto ingiuntivo emesso dal Tribunale di Mondovì, basato esclusivamente sul riconoscimento di debito prodotto da un messaggio non cartaceo, ma di posta elettronica (decreto ingiuntivo n. 375 del 07.06.2004). L'emissione di tale decreto da parte del giudice Acquarone ha enormemente approfondito la questione sia sul piano della dottrina, sia della giurisprudenza. Ultimamente la giustizia aveva comunque già largamente trattato la cosa. Un tratto dal decreto rende chiara e inequivocabile la chiave di lettura: "Il documento informatico è la rappresentazione informatica di atti, fatti o dati giuridicamente rilevanti.
La firma elettronica è l'insieme dei dati in forma elettronica, allegati oppure connessi tramite associazione logica ad altri dati elettronici, utilizzati come metodo di autenticazione informatica.
L'e-mail è un documento informatico provvisto di firma elettronica, nel quale la coppia di dati "indirizzo mittente - headers" associati logicamente alla coppia di dati "username e password" soddisfa il requisito della forma scritta ex art. 10, comma 2, del D.P.R. n. 445/2000". Alla luce di questa sentenza, vi do subito il compitino a casa: mandatemi tutti una mail con scritto "devo 10 euro a Kikko" e preparatevi ad aprire il portafogli!
**Kikko**

### ● Prime multe italiane per spam

Comincia finalmente a muoversi anche da noi la lenta ma inesorabile macchina burocratica della legge che dovrebbe punire gli spammatori, vale a dire gli intasatori per eccellenza delle nostre povere caselle di posta elettronica. Per la prima volta un giudice di Pace, in un caso legato allo spam, ha determinato l'esistenza di un effettivo "danno da spam" per violazione della legislazione sulla privacy. La conseguenza di tale atto è stata la successiva sanzione che ha pesantemente colpito l'azienda colpevole di spam. Il tutto è nato dalla denuncia presentata da uno degli

VOCI DI CORRIDOIO

## La Taldren chiude i battenti

La software house Taldren, sviluppatrice della serie Starfleet Command e di Shadowbane, ha cessato le sue attività. Quando, lo scorso aprile, riportammo la notizia che Black 9 era stato temporaneamente sospeso, in realtà si trattava, come purtroppo avevamo anticipato, dell'anticamera della cancellazione del titolo, che ha portato in un paio di mesi alla sospensione delle attività dell'intera casa di sviluppo. I "sopravvissuti" alla chiusura - tra cui Erik Bethke, CEO della Taldren - si stanno poco alla volta trasferendo in Corea, nuova patria degli sviluppatori di software, dove inizieranno presto a lavorare su un nuovo MMORPG a tema mitologico.

## L'angolo della topa secondo Electronic Arts

Per Need for Speed Underground 2, il suo prossimo gioco di corse tamarre, Electronic Arts si gioca la carta della ragazza copertina: il colosso americano ha infatti siglato un accordo con Brooke Burke (pin-up che non ho mai sentito nominare, ma che qualcuno di voi potrebbe conoscere... come dire... di vista), che nel gioco impersonerà colei che si occupa di organizzare le corse clandestine.
«Sono un'assoluta fan dell'adrenalina e delle macchine truccate anche nella vita vera, per cui essere la protagonista di NFS2 è una grandissima emozione», ha commentato la signorina Burke. Per chiunque possa essere interessato a saperne di più, la ragazza è stata protagonista per tre anni della serie "Wild On", incentrata su viaggi in località esotiche e trasmessa in 120 nazioni, oltre a vantare diverse comparsate in film e telefilm di secondo piano. La sua home page si trova all'indirizzo www.brookeburke.com.

## Arriva Torrente, dalla O~3 Entertainment

Vi ricordate della O~3 Entertainment, nuova casa di distribuzione di cui vi ho parlato qualche mesetto fa? No? Beh, poco male: sappiate che il suo primo titolo, sviluppato in Spagna dalla Virtual Toys in collaborazione con la Cinemaware, si intitolerà Torrente, uscirà alla fine dell'estate e sarà basato sull'omonima serie di commedie d'azione spagnole.
Torrente è un poliziotto corrotto, sciovinista, ubriacone, razzista, un personaggio dalla connotazione piuttosto negativa che suo malgrado si trova nel bel mezzo di uno scontro tra un cartello di spacciatori di droga e la mafia; dovrà quindi farsi strada tra malviventi e cattivi di ogni specie per portare a casa la pellaccia. Le missioni che il protagonista dovrà affrontare spazieranno dalla semplice scorta di un personaggio importante alla disattivazione di bombe, dalla eliminazione di una gang alla protezione di reginette di concorsi di bellezza.

Il gioco, che si rifà senza troppi giri di parole alla serie GTA, conterrà oltre sessanta livelli ambientati nelle località più affascinanti della Spagna, da Madrid a Marbella (location dei film originali): potrà essere affrontato in prima o terza persona e metterà a disposizione del giocatore più di quaranta armi e obiettivi, che potranno essere raggiunti in svariati modi.

## Alida, boy band con qualche problema

Arriverà presto in Italia, grazie a Leader, l'avventura grafica Alida, che racconta la storia dell'omonima boy-band, baciata dal successo del suo primo CD, con i cui proventi è stato costruito un parco a tema situato su un'isola tropicale a forma di chitarra. La cosa divertente è che la "chitarra" può essere suonata, anche se nessuno sa spiegare bene come questo sia possibile. Ma il successo, come sappiamo, è piuttosto effimero. Esaurita l'onda di vendite del disco, il denaro ha cominciato a scarseggiare, e i musicisti si sono rintanati sulla loro isoletta, prendendosi ciascuno una porzione dell'atollo. Quindici anni dopo, uno dei musicisti - Arin - scompare dall'isola senza lasciare tracce, al che la moglie manda il giocatore a scoprire cosa gli è successo. Da qui partirà un'avventura fatta di esplorazione ed enigmi, scoperta di luoghi onirici e bizzarri, oscuri meccanismi di trasporto, costruzioni imponenti...
Alida, il cui sviluppo ha richiesto cinque anni di lavoro, verrà distribuito su 5 CD o su un DVD, che conterrà anche numerosi extra. L'uscita in Italia è prevista per il prossimo 25 settembre.

avvocati del movimento "Noi consumatori", Angelo Pisani, che aveva nel mirino una società produttrice di articoli sportivi. Nella sua sentenza, il giudice ha fissato un'ammenda di mille euro per l'effettiva violazione delle legge sulla privacy attraverso il mezzo dello spam, oltre che un risarcimento di 750 euro per le spese legali. Giusto per chiudere in bellezza, la società condannata avrà anche l'onere della pubblicazione della condanna su alcuni dei principali quotidiani nazionali e su due settimanali. Il magistrato ha così commentato la sentenza da egli stesso emessa: "I messaggi pubblicitari di posta elettronica non richiesti e non anticipatamente autorizzati rappresentano una violazione della legge sulla privacy. La società che li invia deve rispondere del comportamento illecito dei propri dipendenti. L'invio di posta elettronica indesiderata è illegittimo sotto due profili: da un lato per la scorrettezza e l'illiceità del trattamento dei dati personali e, dall'altro, perché provoca un'illegittima intrusione della riservatezza". Applausi.
**Kikko**

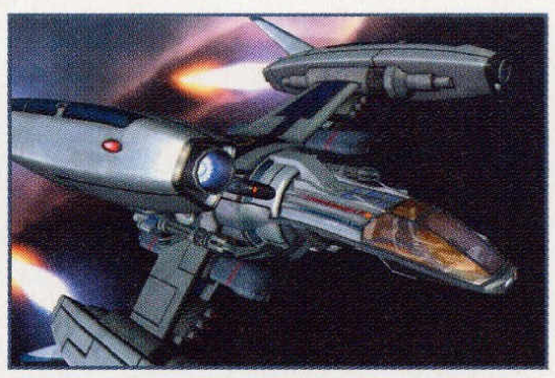
### ● Arresti per furto d'indirizzi e-mail

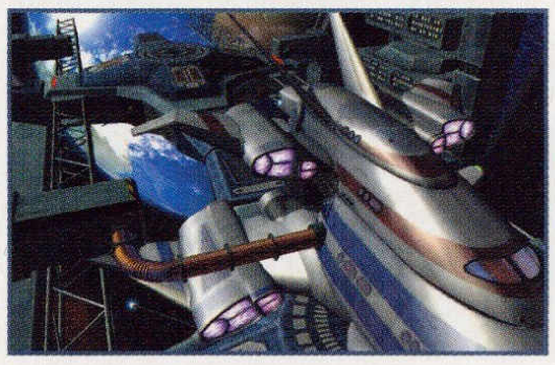
Quanto sto per dirvi è inevitabilmente legato a doppio filo con la voce precedente perciò, se non lo avete ancora fatto, andatevela a leggere. La polizia federale americana ha arrestato lo scorso mese due uomini rei di aver venduto a spammer professionisti tutto il database degli indirizzi e-mail del più grande provider americano, AOL. Gli utenti del colosso statunitense sono la bellezza di 92 milioni: evidentemente qualcuno deve aver ben pensato che un tale bacino di potenziali clienti non dovesse restare sprecato. Peccato che, in questo caso, la corda sia stata tirata troppo e che gli utenti di AOL, imbufaliti per la quantità di spam giornaliero che intasava regolarmente le proprie caselle postali, abbiano fatto reclamo presso il provider. Una veloce inchiesta interna ha portato all'arresto di Jason Smathers, ingegnere di AOL, e di Sean Dunaway, considerato il complice esterno e il contatto con gli spammer professionisti. Le accuse a loro carico sono gravi giacché

## Grande slam per Atari e Microsoft

Il publisher francese e il colosso di Redmond co-pubblicheranno la versione PC di Top Spin, titolo tennistico già disponibile da tempo per Xbox e che dovrebbe arrivare sui nostri monitor entro la fine di settembre. La conversione sarà a cura della Power and Magic Development, che ha anche firmato la versione console. In Top Spin il giocatore dovrà inizialmente decidere con quale tennista (pescato da una rosa di giocatori reali) iniziare la sua carriera, e successivamente affrontare una lunga e ricca serie di competizioni fino a raggiungere il primo posto nella classifica mondiale. Il gioco - nella versione Xbox - offriva anche il multiplayer grazie al servizio Live!, con tanto di ladder dei migliori giocatori online del pianeta, ed è quindi verosimile che una simile feature sia presente anche nella versione PC.

## Combattimenti spaziali con Dark Matter

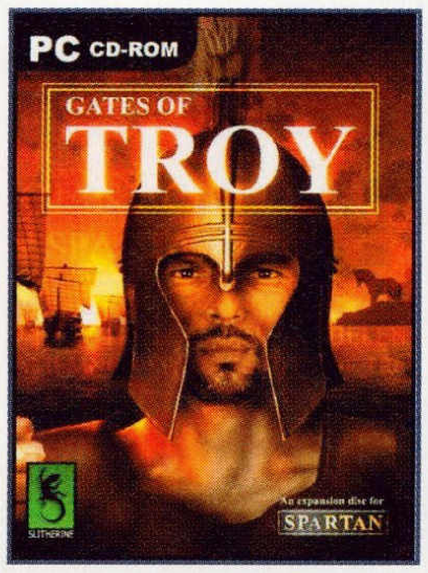




La Pixelcage (www.pixelcage.de) ha annunciato Dark Matter, sparatutto in soggettiva ad ambientazione spaziale che lo sviluppatore tedesco sta ancora cercando di "piazzare" presso un distributore. Le notizie relative al gioco sono piuttosto scarse: quello che si evince è che sarà un titolo nel quale la lotta agli alieni la farà da padrona, fornendo al giocatore armi tanto potenti e divertenti quanto improbabili (un lanciamissili nello spazio?), mezzi spaziali con i quali spostarsi da una base all'altra, e missioni di esplorazione all'interno delle strutture aliene.
Il motore grafico promette una fluida gestione di spazi aperti, con visuale fino a cento chilometri, una meticolosa cura per i dettagli, voli a 3000 chilometri all'ora e centinaia di nemici su schermo da abbattere senza pietà.

## Furti e furtarelli

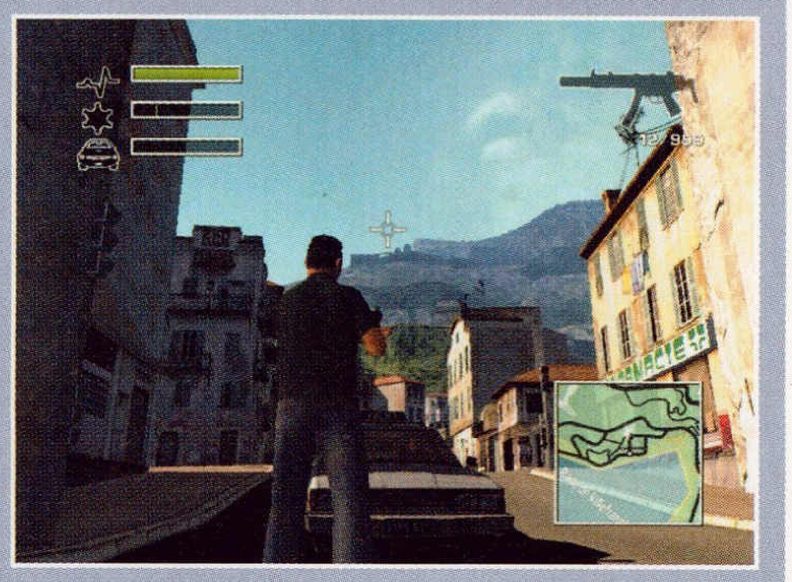
Sembra avviarsi finalmente a conclusione la telenovela iniziata parecchio tempo fa con la notizia del furto del codice di Half-Life 2 in casa Valve e il successivo coinvolgimento del FBI nelle indagini. Lo sviluppatore ha infatti comunicato che sono stati compiuti numerosi arresti in diverse nazioni del mondo, anche se non sono stati resi noti ulteriori dettagli. Il CEO della Valve Gabe Newell ha ringraziato pubblicamente la community per l'apporto fornito: «è stato incredibile vedere quanto rapidamente e con quanta intelligenza i giocatori siano stati in grado di chiarire e aiutarci a risolvere problemi come questi. Ognuno di noi alla Valve è debitore nei loro confronti ».




E per una storia che si conclude, un'altra prende lentamente forma: la software house inglese Slitherine Software ha denunciato il furto della copia master di Gates of Troy, l'espansione stand alone del suo strategico Spartan, rubata al corriere che la stava trasportando. Il postino della Royal Mail è stato assalito fuori dagli uffici della Slitherine e derubato di ciò che portava con sé, tra cui il gioco; non è ben chiaro se l'obiettivo dei malviventi fosse il contenuto della sua borsa o si è trattato solo di una sfortunata coincidenza.

Per questo motivo l'uscita di GoT potrebbe subire dei ritardi.

## Annunciata la colonna sonora di Driv3r



La versione console del terzo episodio delle avventure di Tanner è finalmente arrivata nei negozi (ci aspettiamo che quella PC segua a breve), e per allietarci Atari ci comunica quali artisti hanno collaborato alla colonna sonora del gioco, realizzata in collaborazione con la Epic Records e la Nimrod Productions. Da notare che ai quattordici brani proposti dai più disparati musicisti, si affianca un commento audio di 12 minuti sulla realizzazione del gioco, narrato da Michael Madsen (che presta la voce al protagonista).

I brani sono i seguenti: Mellowdrone - "C'mon and Try", Phantom Planet - "Big Brat", Iggy And The Stooges - "Gimme Danger", The Raveonettes - "Bowels Of The Beast", SLO-MO - "Boy from the City", Syntax - "Destiny", Okuniev - "Ripe For The Devil", Teddybears STHLM - "Move Over", Narco - "The 2nd Evolution/Stand Off" ed "Evil Brother", Los Halos - "Black Thread", Stateless - "Exit", The BellRays - "Zero PM" e Hope Of The States - "Static In The Cities".

si parla di cospirazione tesa al furto della lista clienti di AOL al fine di invadere di spam milioni di utenti. La legge federale americana contro lo spam ultimamente approvata considera la cosa un grave reato. I due babbei alla ricerca del dollaro facile ora rischiano cinque anni di carcere ciascuno e una multa di 250mila dollari. La cosa curiosa è che invece gli spammer acquirenti abbiano da pagare solo 52mila dollari, una bella cifra in assoluto, ma poca cosa rispetto a quanto chiesto agli incauti Smathers e Dunaway. Il reato è ancora più grave se si pensa che, oltre agli indirizzi di posta elettronica, il database trafugato conteneva anche i codici di avviamento postale degli utenti, che ne consentivano l'individuazione geografica sul territorio USA, nonché il tipo di carta di credito da loro utilizzata. AOL comunque ha tenuto ad assicurare che, dal momento che i numeri delle carte si trovano su altre macchine (fortunatamente non accessibili da Smathers) i propri utenti non corrono rischi di frodi monetarie.

**Kikko**

### ● Dialer abusivi non solo in Italia

Se siete habitué delle voci di corridoio, sapete quanto ci siamo preoccupati di tenervi informati sulla penosa vicenda dei dialer abusivi, che ha colpito da noi migliaia d'ignari utenti che si sono visti gonfiare le bollette a dismisura per connessioni abusive combinate da dialer che si rifacevano a numeri internazionali, piuttosto che coi prefissi 899 o 709. Il sito di riferimento per le vicende italiane, che vedono di mese in mese alternarsi archiviazioni ad arresti a seconda del tribunale competente, resta quello esaustivo della ADUC (www.aduc.it), una delle associazioni di consumatori che più si è presa a cuore il problema: se siete tra le sfortunate vittime del raggiro vi consiglio di rivolgervi a loro, piuttosto che al vostro operatore telefonico. Il succo di questa voce è però un altro. In quel di Madrid la polizia spagnola ha recentemente arrestato cinque furfantelli, tutti accusati di truffe commesse via Internet e, in particolare, attraverso il meccanismo dei dialer abusivi. Stando a quanto riferito dalle autorità spagnole, i cinque

VOCI DI CORRIDOIO

## Cancellato Warhammer Online...

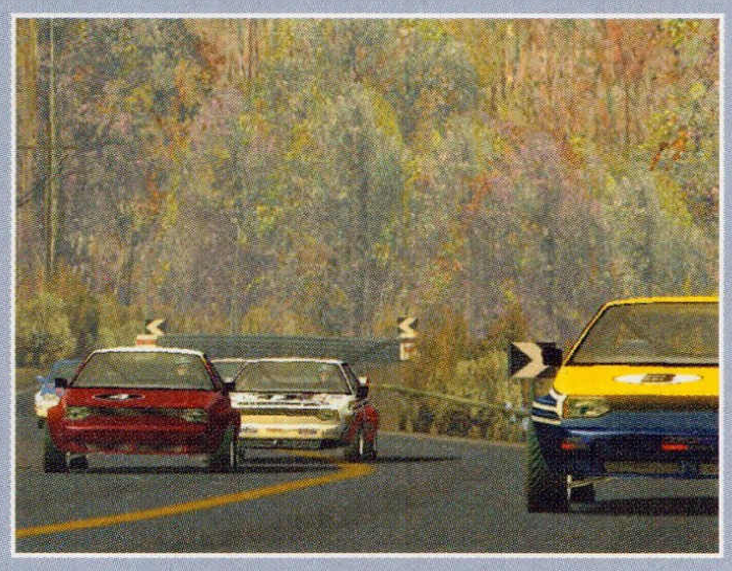
Il sito www.warhammeronline.com ci fa sapere, con una mesta nota di servizio, che il titolo esclusivamente multiplayer basato sul famoso boardgame della Games Workshop è stato cancellato.

«È con immensa tristezza che devo informare la community della nostra decisione di interrompere lo sviluppo di WO, progetto che chiude i battenti con effetto immediato. È stata una decisione difficile e sofferta, presa al termine di una completa revisione del progresso del gioco, dei suoi costi attuali e di quelli futuri; il risultato è che sia la Games Workshop che la Climax Development Limited, la software house, hanno concordato di comune accordo di terminarne lo sviluppo».

## Sam Fisher trema, è in arrivo Stolen!

La Hip Interactive ha annunciato Stolen, titolo stealth in terza persona sviluppato dalla Blue 52 (Peter Pan: Legend of Neverland), previsto per marzo 2005 su PC e console di nuova generazione. La protagonista del gioco è una bellissima ladra amante dell'alta tecnologia, che negli obiettivi degli sviluppatori dovrebbe diventare una delle prossime icone del genere videoludico (cadendo così vittima della temutissima "Sindrome di Lara Croft"™), in un mondo che sforna personaggi carismatici (o presunti tali) ogni cinque minuti. Non sono stati attualmente svelati altri particolari del gioco, per cui accontentatevi di queste prime immagini.

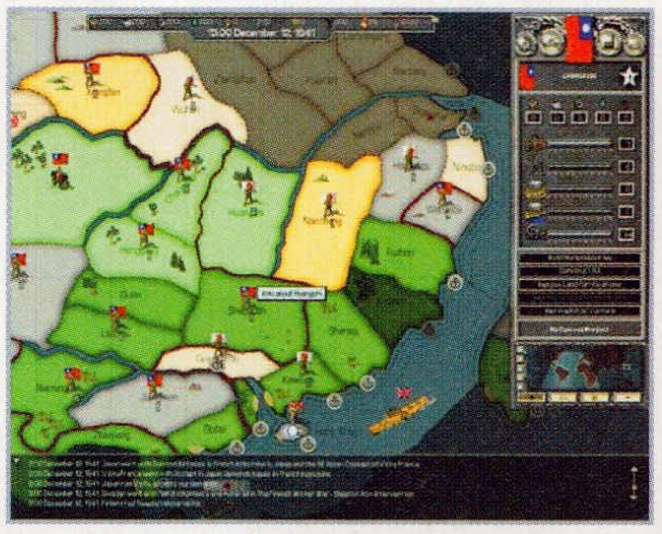
## In gara con Cross Racing Championship



lo sviluppatore ungherese Invictus (www.invictus.hu) ha annunciato lo sviluppo di Cross Racing Championship, nuovo titolo di corse previsto per il terzo quadrimestre del 2004. Il gioco utilizzerà l'ultima versione del famoso (mah...) Invictus Engine, che tra le altre cose introduce un nuovo modulo per la gestione della fisica in tempo reale. A questo si aggiunge la solita accozzaglia di corbellerie grafiche: danni realistici, bump mapping, riflessi dinamici, motion blur, ecc.

Sarà possibile scegliere di prendere parte alle oltre sessanta competizioni ambientate in sei diverse località, dalle montagne innevate e ghiacciate di qualche sperduta landa del Nord Europa alle spiagge assolate del Mediterraneo. Le singole vetture potranno essere personalizzate a dovere sia per quanto riguarda l'aspetto che le prestazioni. Non mancherà una sana dose di multiplayer con svariate modalità di gioco, dal classico "hot seat" allo sfidone via LAN.

## Hearts of Iron al bando in Cina



Dopo la decisione del governo cinese di istituire un "organo di vigilanza" sui videogiochi, ecco arrivare la notizia dell'ennesimo titolo caduto sotto i colpi della censura: il Ministero della Cultura ha infatti messo al bando Hearts of Iron, lo strategico per PC della Paradox Entertainment, colpevole di "distorcere i fatti storici durante l'epoca fascista in Giappone, Italia e Germania, e di danneggiare l'integrità territoriale e la sovranità della Cina". Il gioco verrà quindi vietato, le copie già vendute confiscate, e i negozi/siti che lo vendono dovranno rimuoverlo dai loro cataloghi. Hearts of Iron segue la brutta sorte che nei mesi passati è toccata a Project IGI 2 e Command and Conquer Generals: Zero Hour Expansion. Il CEO di Paradox Theodore Bergquist ha commentato: «non abbiamo alcuna agenda politica. Impieghiamo ricercatori storici molto accurati e diamo fondo a tutte le risorse a nostra disposizione. Ci rendiamo conto che la Seconda Guerra Mondiale è un argomento su cui alcuni governi sono ancora molto sensibili, ma ci siamo guadagnati il rispetto dei nostri acquirenti anche per la nostra integrità e accuratezza storica». Evviva.

avrebbero messo online diverse decine di siti civetta (si parla di almeno 150 indirizzi), dedicati alle più svariate tipologie di persone, spaziando negli argomenti dai viaggi, allo sport, fino alla solita pornografia. Tali siti erano infingardamente studiati per installare segretamente i soliti programmi gonfiabolletta, capaci di riconfigurare l'accesso a Internet e deviare la connessione delle proprie vittime sui classici numeri a pagamento. La polizia spagnola ha sottolineato che i dialer venivano installati sui PC degli utenti in maniera del tutto celata, senza cioè che venisse loro fornita una qualsiasi genere d'informativa, oltre che senza il loro consenso preventivo. Secondo i magistrati che hanno sottomano l'inchiesta, i manigoldi avrebbero intascato nel tempo almeno 35 milioni di euro, coinvolgendo la bellezza di 45mila ignari utenti spagnoli della Grande Rete. Anche se mal comune non fa mezzo gaudio, per lo meno c'è la magra consolazione di vedere che certa gente finisce in fretta dietro le sbarre. Basterà come deterrente per chi si sta facendo venire in mente strane idee?

**Kikko**

### ● Battuto il record di velocità via Internet

È con grande soddisfazione che l'operatore statunitense di comunicazioni Spirit e lo Swedish National Research and Education Network (SUNET) hanno comunicato di aver battuto il record di velocità di trasmissione via Internet evitando l'utilizzo di materiale non convenzionale. Utilizzando network commerciali e hardware di rete facilmente reperibile sul mercato difatti, i due enti di cui sopra sarebbero riusciti a trasferire, da un PC situato a San Jose, in California, ad uno situato presso l'Università di Lulea, in Svezia, 840 gigabyte di dati in 27 minuti. I pacchetti di dati avrebbero viaggiato per oltre 16.000 chilometri, attraversando le dorsali Internet ad altissima velocità delle reti SprintLink e GigaSUNET ad una velocità di 4,23 Gigabit per secondo, equivalente a circa 530 MB al secondo. Tanto per farvi un esempio pratico, a tale velocità è possibile trasferire il contenuto di un intero film DVD su doppio strato in meno di 18 secondi. A rendere ancora più esaltante il risultato ottenuto, il team di ricerca responsabile del progetto sostiene che tale velocità sia ben tre volte

## Deraglia Train Simulator 2?

Pare proprio che il secondo capitolo del popolare simulatore di treni di Microsoft non vedrà la luce. La casa di Redmond avrebbe infatti deciso di cancellarne lo sviluppo, dopo una «lunga e sofferta valutazione dei nostri obiettivi di business e le offerte dei prodotti sul mercato. La nostra attenzione rimane in ogni caso focalizzata sul genere delle simulazioni con prodotti di successo come "Microsoft Flight Simulator"». Serve aggiungere altro?

## Non date da mangiare agli animali, neppure in Zoo Empire!

Zoo Empire è il nuovo manageriale della Enlight Software di Trevor Chan (Restaurant Empire) che permetterà al giocatore di gestire e condurre un grande parco zoologico, al cui interno potranno trovar posto oltre quaranta diverse specie di animali e più di duecento costruzioni tra gabbie, palazzine, stand e così via. La gestione dello zoo riguarderà ogni suo aspetto, dalla collocazione di treni e barche per visite guidate, all'assunzione di personale, passando per l'abbellimento del giardino, i negozi di souvenir e le bancarelle per lo zucchero filato, nonché l'adozione e il nutrimento di animali, ecc. L'obiettivo finale, come sempre, è rendere contenti i visitatori e costruire il più grande (e visitato) zoo del pianeta.

La modalità campagna conterrà venti scenari, caratterizzati da una sfida e un grado di difficoltà crescente; nella modalità "sandbox" dovrete invece curarvi di uno zoo dall'inizio alla fine, senza un obiettivo ben preciso. Sarà possibile addestrare gli animali per dar vita a degli show che appassionino grandi e piccini, investire in pubblicità per far conoscere a tutti la vostra impresa, e persino scattare esaltanti immagini degli animali nelle pose più bizzarre.

## Manager Zone, fase finale della prima TGM Cup !

La prima TGM Rookie Cup, l'esclusiva competizione riservata ai lettori di TGM iscritti all'ormai noto gioco di calcio online (www.managerzone.it/xenia) è giunta alla fase finale! Il trofeo ha riscosso un notevole successo con al via 226 squadre, tra cui una brasiliana (ma come avranno fatto a leggere TGM da laggiù?), suddivise in 32 gruppi di 7 o 8 squadre ciascuno. Dopo una prima fase senza esclusione di colpi, da ogni gruppo sono state promosse le prime due, per un totale di 64 squadre che di diritto hanno avuto accesso alla fase finale, fase questa in cui regneranno le sfide a eliminazione diretta. Brivido, orrore e raccapriccio!

Gli incontri all'interno dei gruppi si sono svolti ogni lunedì, mercoledì e venerdì alle ore 18,00, come da calendario. La competizione è stata serrata, anche considerando il fatto che si trattava di squadre che, essendo tutte di nuova registrazione, partivano dallo stesso livello. A decidere, dunque, è stata l'abilità dei manager nello schierare la miglior formazione e la tattica più efficace in ogni incontro. Crediamo quindi che questo trofeo sia stato anche un'ottima occasione per prendere confidenza con i meccanismi del gioco e cominciare a sviluppare le proprie tattiche preferite. Insomma, si è giocato per il puro spirito sportivo, anche se non vanno dimenticati gli strepitosi premi in palio messi a disposizione da Logitech. Per qualsiasi aggiornamento e soprattutto per scoprire come siano andate a finire le finali potrete collegarvi al sito www.managerzone.it/xenia (dal quale è anche possibile registrarsi gratuitamente) oppure a www.mzitalia.com.

Per tutti i nuovi iscritti che non hanno fatto in tempo a partecipare alla coppa nessun timore, sta per iniziare la seconda competizione riservata ai lettori. Correte a iscrivervi! Se poi vi foste persi nei mesi scorsi le pagine dedicate a questa interessante e vendicativa (dobbiamo risollevare l'onore dell'Italia ai recenti e amari europei...) competizione, vi basti sapere che Manager Zone è un gioco di calcio manageriale online in cui dovrete costruire la vostra squadra dei sogni e partecipare a competizioni contro altri allenatori virtuali. Come in ogni manageriale degno di questo nome, inoltre, dovrete anche amministrare la società e far quadrare i bilanci. Il gioco è gratuito (trial) per 30 giorni e poi richiede un fee di ingresso di 2 crediti. È possibile pagare con diverse modalità e accedere così ai numerosi servizi o competizioni aggiuntive a pagamento.

Buon gioco.

**ToSo**

maggiore di quella fin ora registrata nell'edizione 2004 del Guiness dei Primati, oltre che circa il 12% migliore di quella ottenuta di recente da un consorzio tecnico che ha però usufruito di una rete di ricerca non pubblica. Chase Cotton, direttore del settore data systems engineering di Sprint, ha chiosato: " Questa velocità potrebbe consentire la trasmissione contemporanea di 600 film a lunghezza intera". Perché mai tutto ad un tratto Fastweb mi sembra così lenta?

**Kikko**

### ● Un filtro antispam anche per gli SMS

Visto che questo mese stiamo affrontando massicciamente l'argomento spam, mi premeva darvi in scioltezza questa piccola ma interessante notiziola che potrebbe interessare soprattutto quanti di voi vivono in simbiotica e morbosa affettuosità il rapporto con il proprio cellulare. La SymbianWare, azienda affermata nella produzione di programmi per cellulari, ha messo a punto un programma il cui nome dovrebbe dirvi già tutto: SmsSpamKiller! Questi altro non è se non il primo programma per cellulari per bloccare lo spam via SMS, pratica che si teme possa iniziare ad arrivare con prepotenza sui telefonini dopo aver oramai saturato milioni di indirizzi di posta elettronica. SmsSpamKiller funziona per ora solo nei cellulari in cui è presente il sistema operativo Symbian Serie 60, sistema operativo utilizzato per esempio nei cellulari Nokia 6600, 6620, 7610, 3650, 3600, 7650, Nokia NGage e nel Siemens SX1. Il programma non si comporta diversamente dai filtri antispam che ormai ogni programma di posta elettronica che si rispetti ha tra le sue feature, con la sola differenza che SmsSpamKiller agisce non sulle e-mail ma sugli SMS ricevuti, filtrandoli e, a seconda delle indicazioni dell'utente, cancellandoli o girandoli in una apposita cartella spazzatura laddove verificarne effettivamente l'inutilità. Tra le opzioni più interessanti c'è anche la possibilità di creare delle black list e friends list in cui inserire i numeri di cellulari dai quali, rispettivamente, non ricevere o accettare sempre gli SMS in arrivo. Il programma costa 9.95 euro ma è comunque possibile scaricare una versione trial di 15 giorni dal sito di

VOCI DI CORRIDOIO

## Un nuovo action RPG, Mythora

La storia di Mythora, sviluppato dalla Teleplan Development Studio, è ambientata in un pianeta lontanissimo, simile alla terra, diviso in continenti abitati da razze diverse e costantemente in lotta tra loro. Lo sviluppo tecnologico del pianeta è paragonabile al nostro medio evo, il che rende le comunicazioni e gli scambi tra le popolazioni pressoché nulli; anche per questo motivo ogni continente ha sviluppato una propria cultura e uno stile di vita completamente diverso dagli altri, aprendo la strada a numerose ambientazioni e caratterizzazioni. La storia racconta di un taglialegna che si ritrova, senza sapere perché, lontano da casa, ospitato da uno sciamano di un villaggio di umani, senza ricordarsi nulla del suo passato, tranne il proprio nome, ossessionato da alcune misteriose e inquietanti visioni...

Mythora conterrà più di cinquecento livelli da esplorare, armi a non finire, dalla comune ascia a rudimentali lanciamissili, oltre 45 incantesimi e un sistema di script dinamico che si adatta alle scelte del giocatore, rendendo imprevedibile ogni partita. Il gioco dovrebbe uscire entro la primavera. Home page: www.nawar.com.pl/mythora.php. Spazio decisamente ridotto all'osso, questo mese, con una notizia dedicata a John Woo, il famoso regista di Hong Kong (Face/Off, The Killer, Hard Boiled): dopo aver siglato un'opzione per la regia del film tratto da Metroid di Nintendo che presto arriverà sul grande schermo, ha messo le mani avanti anche per poter dirigere l'adattamento cinematografico di Spy Hunter. Previsto per il 2005, vedrà protagonista - ahimè - Dwayne Johnson (aka The Rock), mentre la produzione dovrebbe iniziare a breve. Si tratta di una buona o cattiva notizia, secondo voi?

## Ancora scontri nei cieli del Pacifico

Pacific Fighters (UbiSoft), Pacific Storm (Buka), Pacific Warriors (InterActive Vision), Pacific Assault (EA), Pacific Heroes (City Interactive)... Francamente, raccapezzarsi in questa cornucopia di titoli dai nomi molto simili tra loro, tutti accomunati dalla presenza della parola "pacific", diventa piuttosto complicato... Aggiungiamo allora anche questo Heroes of the Pacific, simulatore di combattimento aereo della Encore sviluppato per PC, PS2 e Xbox ambientato - pensate un po' dove... Esatto! Nella Seconda Guerra Mondiale!

Il giocatore entra "in scena" dopo l'attacco di Pearl Harbor, e avrà l'occasione di distinguersi come valoroso asso dei cieli negli scontri più famosi che seguirono quel giorno, dalla battaglia di Midway a quella di Wake Island, da Iwo Jima a Guadalcanal. La campagna single player si snoderà in oltre trenta missioni, attraverso le battaglie più famose di quel periodo: ciò darà modo di cimentarsi in scontri con più di trecento aerei impegnati nello stesso momento, con una grafica estremamente curata (una media di ventimila poligoni per ogni velivolo!). Non mancherà il multiplayer: dogfight, team dogfight, capture the flag, fox and hounds e missioni cooperative. Sito ufficiale: www.heroesofthepacific.com

## La guerra è un gioco? Ecco Toon Army!

Il nuovo titolo della Brat Design (Breed) si intitola Toon Army, e mette in mostra una versione meno seriosa del solito della Seconda Guerra Mondiale; il giocatore vestirà i panni di un soldato impegnato a combattere gli eserciti dell'Asse nelle campagne europee e africane. A sua disposizione ci sarà un vasto arsenale di armi e veicoli di ogni genere tra cui carri armati, aerei, mortai, torrette e compagnia bella. I livelli saranno completamente distruttibili (ma si dice così?), così da garantire ambientazioni che cambiano nel corso della partita, aprendo la strada a tattiche di gioco sempre diverse. L'impostazione, come il titolo stesso lascia intendere, sarà più giocosa del solito, e la rappresentazione stessa dei soldati e dei veicoli sarà più simile a un cartone animato che non a un film di guerra. Non mancherà una ricca modalità multiplayer che permetterà scontri tra un massimo di trentadue giocatori. Il motore grafico sarà un adattamento del Mercury II engine, già utilizzato per l'altro nuovo lavoro in cantiere alla Brat, SOLAR Campaigns. Il sito ufficiale del gioco è www.brat-designs.com/toonarmy.html.

## Annunciato WebWars Arena

La Ascaron Entertainment (autrice, tra gli altri, dell'apprezzato Sacred) ha annunciato WebWars Arena (www.webwarsarena.com), strategico in tempo reale che si miscela alla frenesia degli shooter in soggettiva, sviluppato dalla ExDream e previsto per questo autunno.
La storia è ambientata nel 2137, anno nel quale viene presentato un nuovo sport che dà il nome al gioco, nato inizialmente in una struttura di addestramento militare e "giocato" secondo la migliore delle tradizioni RTS. Esperti militari, geni delle tattiche belliche e squallidi mercenari si daranno appuntamento per stabilire chi sia il migliore, e tra questi ci sarete anche voi. Il single player consta di sei tornei da dieci missioni l'una, mentre il gioco online permetterà sfide in modalità Capture The Flag, Domination e Bombing Run, mutuate dai più diffusi FPS online del momento. Non mancherà la possibilità di giocare le missioni singole in modalità cooperativa. L'interfaccia di gioco integrerà una chat vocali e il supporto per le webcam (che si vedono all'opera in uno di questi screenshot), oltre a un ricco editor per realizzare mappe e missioni personalizzate.

SymbianWare. (www.symbianware.com). Provatelo e sappiatemi dire.
**Kikko**

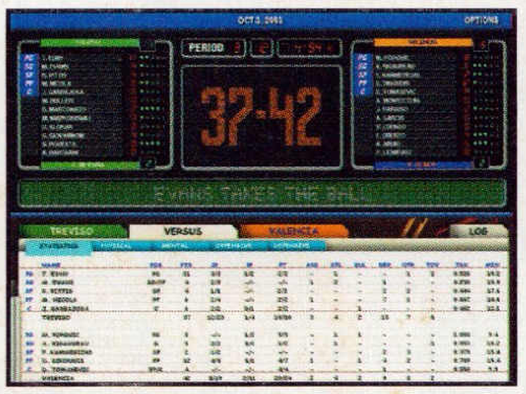
### ● Il wireless aggiorna i protocolli

Leggetevi a voce alta questa voce di corridoio imitando il più fedelmente possibile la erremosciante voce del buon Graziano Cesari, visto che andiamo ad affrontare le tematiche "wireless" e "transazioni in massima sicurezza" a lui tanto care nelle televendite Acer. La notizia sostanziale è che finalmente sta andando in pensione il vetusto protocollo WEP per la trasmissione dei dati senza cavo, giacché l'Institute of Electrical and Electronic Engineers (ai più noto come IEEE) ha approvato la specifica 802.11i (con certificazione WPA) come nuovo standard di sicurezza per le reti wi-fi. Come noto ai più attenti, a partire dall'inizio del 2003 il WPA ha progressivamente sostituito il suo predecessore, eliminando buona parte delle debolezze e delle falle in tema di sicurezza che hanno caratterizzato la prima giovinezza della connettività wireless. Addirittura, a partire da settembre, la Wi-Fi Alliance avvierà i test necessari alla certificazione dei prodotti conformi alla specifica WPA2. I dispositivi WPA2 saranno compatibili con quelli WPA già in commercio a patto che questi ultimi vengano aggiornati via firmware alla nuova specifica. Tra l'altro a fine dello scorso guigno l'IEEE ha approvato anche la specifica 802.16, meglio conosciuta ai profani con la dicitura WiMAX. Tale tecnologia promette di fornire accesso Internet a larga banda fino a 75 Mbit/s per un raggio di oltre un chilometro e mezzo, distanza che potrà raggiungere i 50 chilometri qualora ci si trovasse in presenza di ponti radio. Questa proprietà renderà WiMAX particolarmente adatto come alternativa wireless alle reti domestiche a banda larga, sopratutto per coprire il famigerato ultimo miglio. Fra i maggiori supporter di WiMAX c'è, manco a dirlo, Intel (din...dindon dindon!) che ha annunciato la produzione dei primi chip in grado di supportare il nuovo standard. Prevedo focosissime televendite a Controcampo: ne sarà contento il buon Abatantuono...
**Kikko**

## Ritorna Psychotoxic?

Del titolo della NuclearVision ci stiamo ormai occupando da diverso tempo. Non siamo ancora ai livelli di Duke Nukem Forever, ma la strada pare essere quella... Annunciato quattro o cinque anni fa, le ultime notizie lo davano per morto e sepolto, falciato dai soliti tagli operati dai publisher. Con una mossa a sorpresa, il sito ufficiale di Psychotoxic: Gateway to Hell (www.psychotoxic.de) è tornato online dopo mesi di silenzio, rinnovato nell'aspetto, con un sacco di nuove immagini e artwork, segno che il lavoro degli sviluppatori è comunque andato avanti. A questo punto attendiamo di conoscere la data di uscita di questo curioso FPS che racconta una storia a metà tra l'apocalittico e il grottesco...
Per la cronaca, la NuclearVision è la stessa software house che un paio di mesi or sono ha rilasciato il divertente (e gratuito) Codename Gordon, gioco in flash ambientato nell'universo di Half-Life, e distribuito tramite Steam di Valve.

## Un nuovo simulatore di basket



Pubblicato con grande successo in Grecia lo scorso anno, dove pare sia stato accolto molto favorevolmente da critica e pubblico, World Basketball Manager (www.worldbasketballmanager.com) è alla ricerca di un distributore che lo faccia conoscere nel resto del mondo. Il titolo della Metal Fin è strutturato in maniera del tutto simile a qualsiasi altro manageriale: il giocatore veste i panni del manager di una squadra, gli viene dato accesso a un ricco database che comprende 62 competizioni a livello nazionale e internazionale, nonché a 658 club e squadre nazionali. Ogni giocatore (ce ne sono più di diecimila) è descritto sulla base dei suoi attributi fisici e comportamentali. Sarà possibile portare avanti parallelamente sia un club che una nazionale, intrecciandone all'occorrenza le formazioni. L'intelligenza artificiale di WBM è basata su un avanzato algoritmo di tipo genetico che si adatta per quanto possibile allo "stile" di conduzione del giocatore. Distributori? Se ci siete, battete un colpo!

# THE GAMES machine

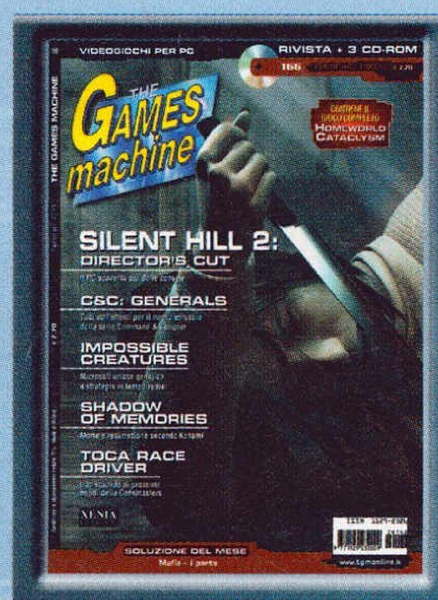
# ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina




## TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
**Homeword Cataclysm**

## TGM n° 167
Marzo 2003

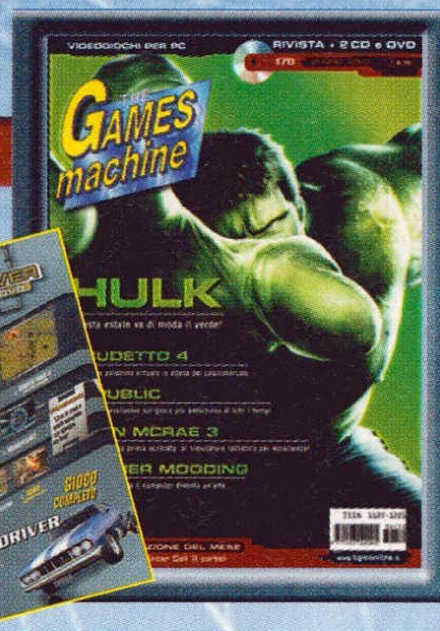
Gioco Completo
**Project Eden**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 169
Maggio 2003

Gioco Completo
**Throne of Darkness**

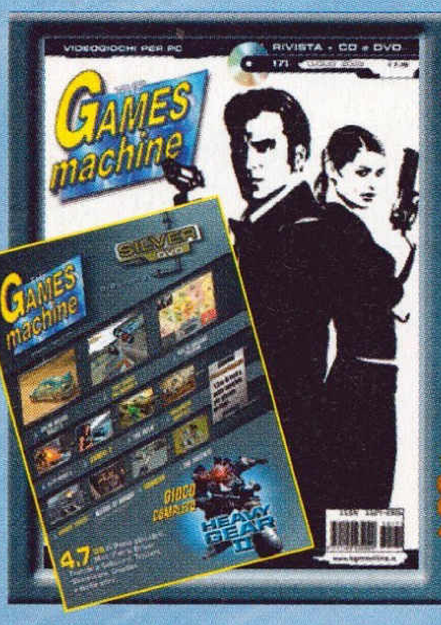
anche in versione **DVD**




## TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
**Driver**

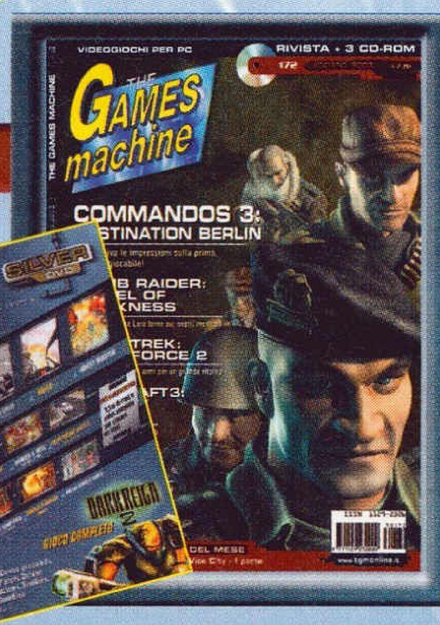
anche in versione **DVD**




## TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
**Heavy Gear 2**

anche in versione **DVD**




## TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
**Dark Reign 2**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 173
Settembre 2003

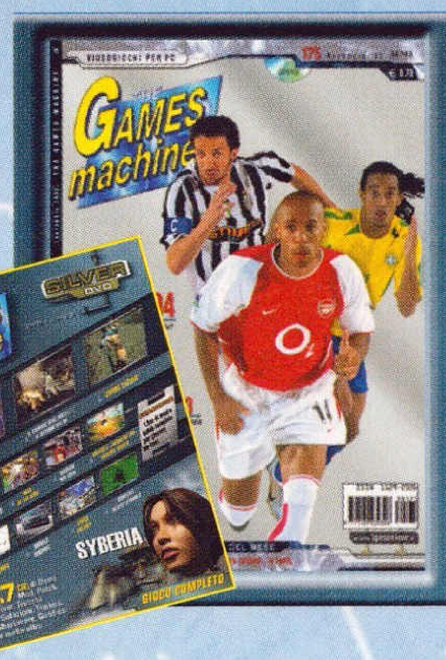
Gioco Completo
**Ghost Recon**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
**Desperados**

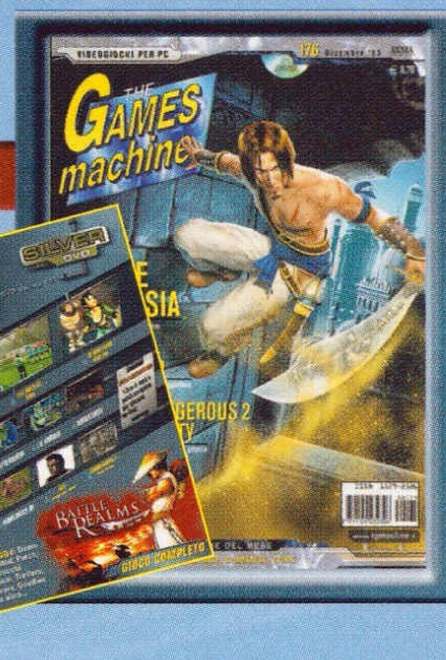
anche in versione **DVD**



## TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
**Syberia**

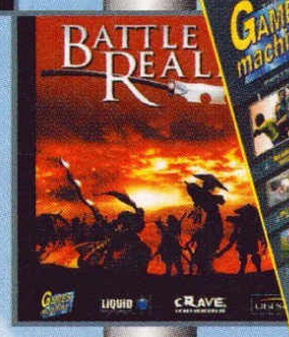
anche in versione **DVD**



## TGM n° 176
Dicembre 2003

Gioco Completo
**Battle Realms**

anche in versione **DVD**



## TGM n° 177
Speciale natale 2003

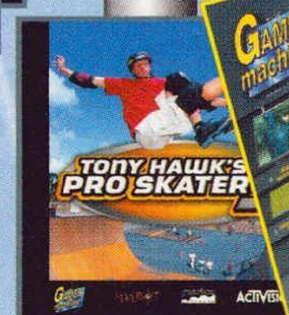
Gioco Completo
**Aliens vs Predator 2**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 178
Gennaio 2004

Gioco Completo
**Tony Hawk's Pro Skater 3**

anche in versione **DVD**



## TGM n° 179
Febbraio 2004

Gioco Completo
**Blood Rayne**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 180
Marzo 2004

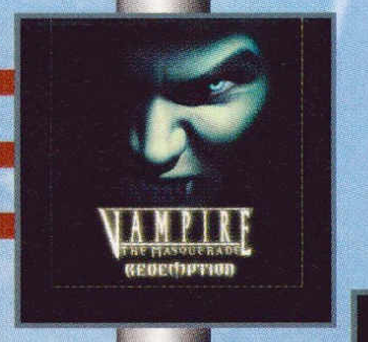
Gioco Completo
**Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 181
Aprile 2004

Gioco Completo
**Vampire The Masquerade Redemption**

anche in versione **DVD**



## TGM n° 182
Maggio 2004

Gioco Completo
**Rally Trophy**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 183
Giugno 2004

Gioco Completo
**Star Trek Away Team**

anche in versione **DVD**

## TGM n° 184
Luglio 2004

Gioco Completo
**Iron Storm**

anche in versione **DVD**

# Dossier

## FPS E REALISMO

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

**Negli ultimi anni l'evoluzione degli sparatutto è stata influenzata dalla grafica sempre più realistica e dal sempre più presente supporto multipiattaforma. Ma siamo certi che tutto questo non porti con sé anche qualche effetto negativo?**

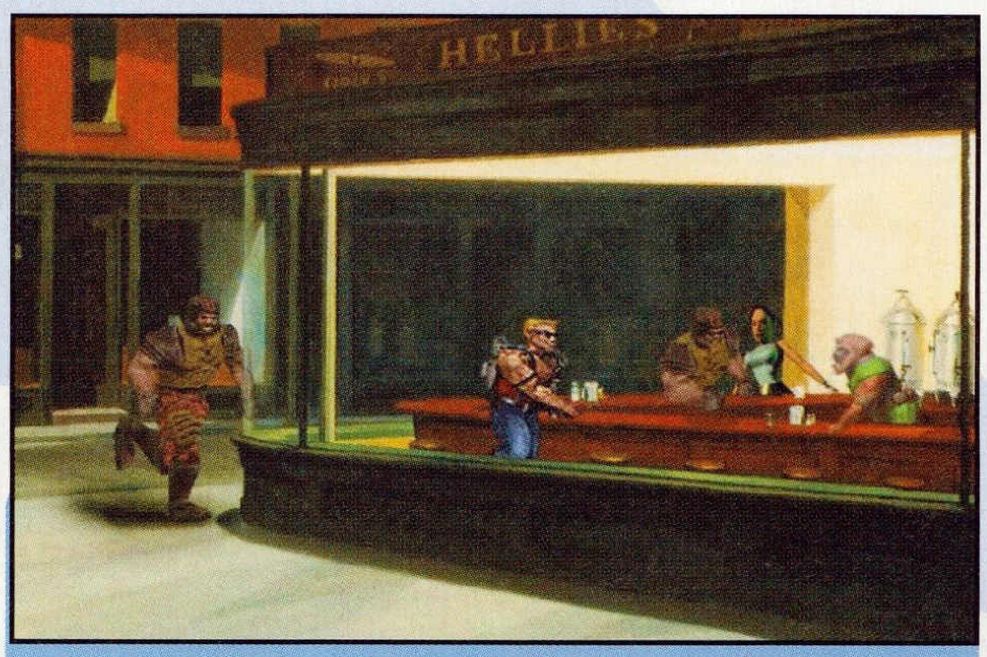
**TGM ONLINE www.tgmonline.it**

**State somatizzando in modo pernicioso? TGM Online è buono e fa bene!**

Ciao ciao, rieccomi, sono sempre il Gaburri. Un paio di mesi fa ho scritto un Backstage sui, per così dire, "limiti del realismo", promettendo grassi sviluppi e approfondimenti. Poi si è messo di mezzo l'E3 con i suoi dossier e cotillon, per cui ci rivediamo solo ora: poco male, si tratta di un argomento sempre croccante e fresco.

Senza voler ripetere qui tutto quello che abbiamo già detto qualche mese addietro, vi ricordo brevemente il concetto principale, e cioè che progettare uno shooter ben bilanciato non è affatto facile, come ben sanno tutti coloro che hanno seguito lo sviluppo, ad esempio, di Quake III Arena. Programmatori, beta tester e appassionati si sono accapigliati per mesi sui più piccoli particolari: dieci punti in più di danno del railgun, qualche microsecondo in meno nel tempo di ricarica o nella frequenza di fuoco di qualche altra arma, e così via in un'orgia di apparentemente esagerato iperbilanciamento.

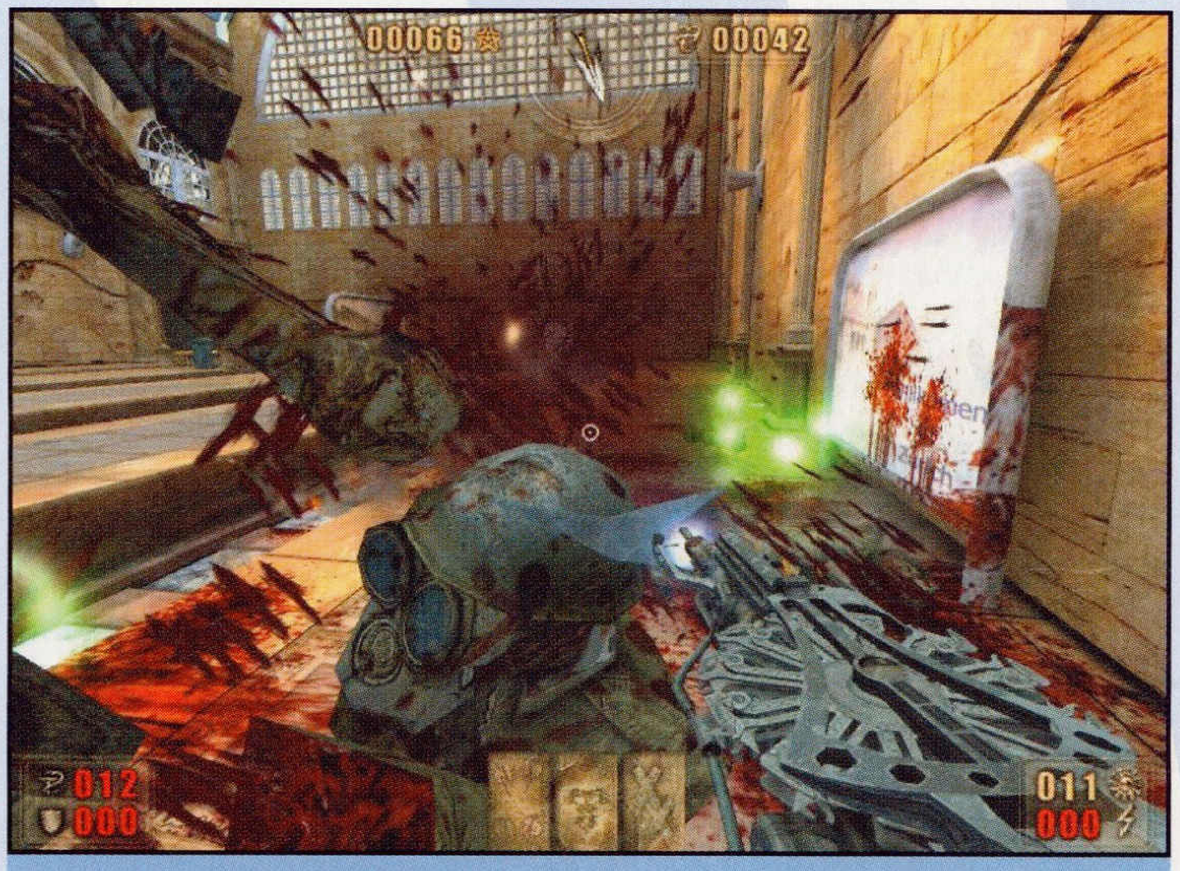
A differenza di quanto può sembrare, tuttavia, questa non è un'attività maniacale ma un aspetto cruciale del design di un FPS. Io non sono certo tra quelli che considerano secondari la trama, l'ambientazione, la grafica eccetera: bisogna però rendersi conto che il bilanciamento dei combattimenti è l'aspetto fondamentale di uno sparatutto (il nome insegna!), così come i puzzle lo sono delle avventure e... le piattaforme nei platform (non mi veniva un altro esempio, ma ci siamo capiti).



**In questa composizione grafica, che riprende scherzosamente un quadro famoso, vediamo il DooM Guy, Duke Nukem e un paio di Quake Dude in un momento di meritato relax. Ma che cosa vorrà da loro quell'ingombrante maggiorata di Lara Croft? Pussa via!**

### UNA COSA NON ALLA PORTATA DI TUTTI

Progettare uno shooter è difficile, dicevamo: un aspetto fondamentale sono le armi utilizzabili, e ancor di più quelle usate contro di noi. Da questo punto di vista si può dire che la "letteratura" (intesa come i capolavori degli ultimi dieci anni) abbia abbondantemente esplorato ogni possibilità e metta a disposizione del progettista un arsenale ormai consolidato. Decidere di rinunciare a una buona parte di questa varietà è una scelta difficile, che non va fatta con leggerezza. Il problema è che gran parte delle armi in questione (pensate ai vari plasma, railgun, armi futuristiche) non esiste nel mondo reale, e quindi viene automaticamente esclusa dagli sparatutto che fanno del realismo un punto di forza. Questa rinuncia però ha un bell'effetto sullo svolgimento dei combattimenti, e quindi in definitiva sul gameplay; io ho la sensazione che talvolta non sia accuratamente ponderata ma che spesso venga fatta senza pensare troppo. Sarà pigrizia, sarà la "moda" della Seconda Guerra Mondiale oppure semplice ignoranza dei designer, ma capita sempre più spesso che uno sparatutto si limiti a simulare nei minimi particolari venti tipi di pistole e fucili reali che poi, alla prova dei fatti, aggiungono poco o nulla al gameplay. Come dicevo prima, la differenza maggiore la fanno le armi usate contro di noi: se per tutto il gioco siamo soggetti solo al fuoco di armi hitscan probabilmente non ci divertiremo molto, perché ci capiterà di morire senza capire da dove ci hanno sparato,




**Di Painkiller si potrà magari criticare il gameplay o la progettazione dei livelli, ma una cosa è certa: dopo anni di arsenali tristemente ripetitivi abbiamo finalmente rivisto qualche nuova arma originale. E che gibs! Ludicrous!**

**BISOGNA RENDERSI CONTO CHE IL BILANCIAMENTO DEI COMBATTIMENTI È L'ASPETTO FONDAMENTALE DI UNO SPARATUTTO, COSÌ COME I PUZZLE LO SONO DELLE AVVENTURE**

## L'EVOLUZIONE DELL'ARMA

All'inizio, ai tempi di Wolfenstein 3D, esistevano solo armi di tipo "hitscan", praticamente una stessa arma con le medesime munizioni e tre diverse frequenze di fuoco (pistola, mitra e chaingun, tanto per essere precisi). DooM ha costituito, da questo punto di vista, un vero e proprio momento di rottura, introducendo le prime armi a proiettile mobile nonché quelle che sono entrate a costituire l'arsenale base di tutti gli sparatutto successivi: fucile a pompa, doppietta con ricarica manuale (il double shotgun!) e lanciamissili. A queste si aggiungevano le prime armi futuristiche come il fucile al plasma e il BFG (Big Fragging Gun, anche se molti sono sicuri che la "F" corrisponda a una parola ben diversa e leggermente più volgare).

Con Duke Nukem 3D vennero introdotte le pipebomb: parliamo di granate assolutamente fondamentali nello sviluppo del genere, le prime a non esplodere dopo averle lanciate, bensì a (tele)comando. Insieme a esse fecero la loro comparsa un paio di altri strumenti di devastazione la cui originalità rimane a oggi insuperata: mi riferisco al freezethrower e allo shrinker, simpaticamente ritratti in questo box, che permettevano - rispettivamente - di ghiacciare gli avversari per poi frantumarli e di rimpicciolirli a dimensioni tali da consentirne l'allegro spatasciamento con i piedi. Squish! Splotch!

Con Quake 2 arrivò il railgun, quasi un ibrido tra armi hitscan (perché in grado di colpire all'istante) e a proiettile (perché il colpo corrisponde a un oggetto fisico nel sistema e il tempo di ricarica è piuttosto lungo). Il railgun prefigura poi un altro grande classico, di cui ultimamente si è piuttosto abusato in tutti i titoli bellici: il fucile da cecchino, introdotto per la prima volta dal sottovalutato SiN e definitivamente imposto da Soldier of Fortune.
Da lì in poi, va detto, le novità sono state ben poche - per trovare un po' di fantasia bisogna arrivare forse al recente Painkiller e all'imminente (si spera) Half-Life 2, che con la Gravity Gun promette di farci divertire in mille modi inediti, nuovi e fanciullescamente polposi.

**OGGI CAPITA DI VEDERE SHOOTER "PIATTI", I CUI LIVELLI SONO COSTITUITI DA UNA STANZA DOPO L'ALTRA SULLO STESSO PIANO, CON AL MASSIMO UNA SCALETTA QUA E LÀ**

non potremo evitare i proiettili e verranno a mancare tutta una serie di manovre evasive avanzate che distinguono il giocatore esperto dal novellino, e soprattutto costituiscono uno degli ingredienti fondamentali del divertimento.
A questo punto, a scanso di equivoci, spieghiamo cosa significa "hitscan". Con questo termine si indicano quelle armi che hanno effetto sul bersaglio nel preciso istante di fuoco, indipendentemente dalla distanza. Benché tipicamente rappresentino armi a proiettili (pistole, mitra eccetera) il sistema non simula la presenza di tali proiettili ma si limita a fare una scansione (scan) dell'area colpita per vedere se contiene qualche bersaglio, che in tal caso viene colpito (hit). I "proiettili" virtuali vanno a segno istantaneamente e il malcapitato oggetto di tanta attenzione non può far nulla per evitarli.

**Half-Life 2, si sa, lo stanno attendendo tutti. Tra i mille aspetti che promette di rivoluzionare ci sono anche le armi a disposizione dei giocatori: avete visto il filmato della gravity gun?**

Ma tra box e foto lo spazio a mia disposizione già stringe, per cui passo alla seconda parte dell'articolo, in cui prendo in considerazione un secondo limite degli sparatutto di impostazione realistica: la progettazione dei livelli. Lo avete notato? Molti dei titoli recenti hanno come scopo la ricostruzione accurata di realtà urbane magari fatiscenti (Max Payne da questo punto di vista è un esempio lampante). Il problema è che non ci vuole molto a riprodurre un cortile di cemento, un condominio popolare o un'area di carico/scarico merci; in effetti, basta provare a vedere gli stessi

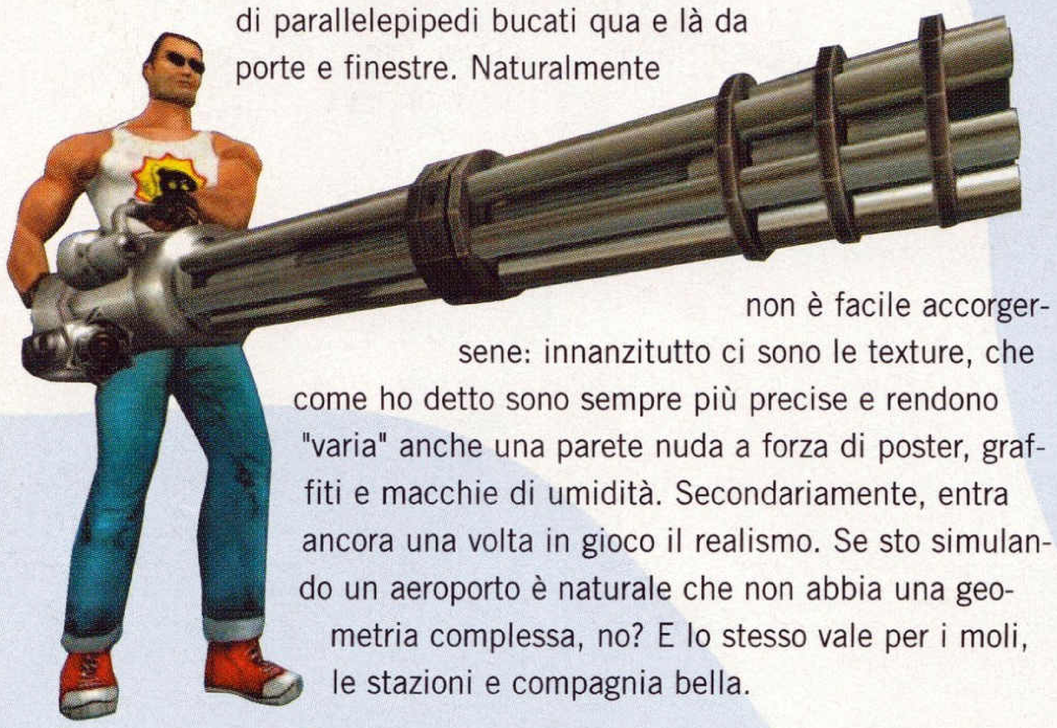
**Far Cry ha recentemente sedotto una legione di giocatori anche in virtù dell'incredibile bellezza e del realismo delle sue ambientazioni...**

**Nell'ultimo shooter di UbiSoft, l'ambientazione naturale/tropicale è funzionale, anzi indispensabile all'intero progetto.**

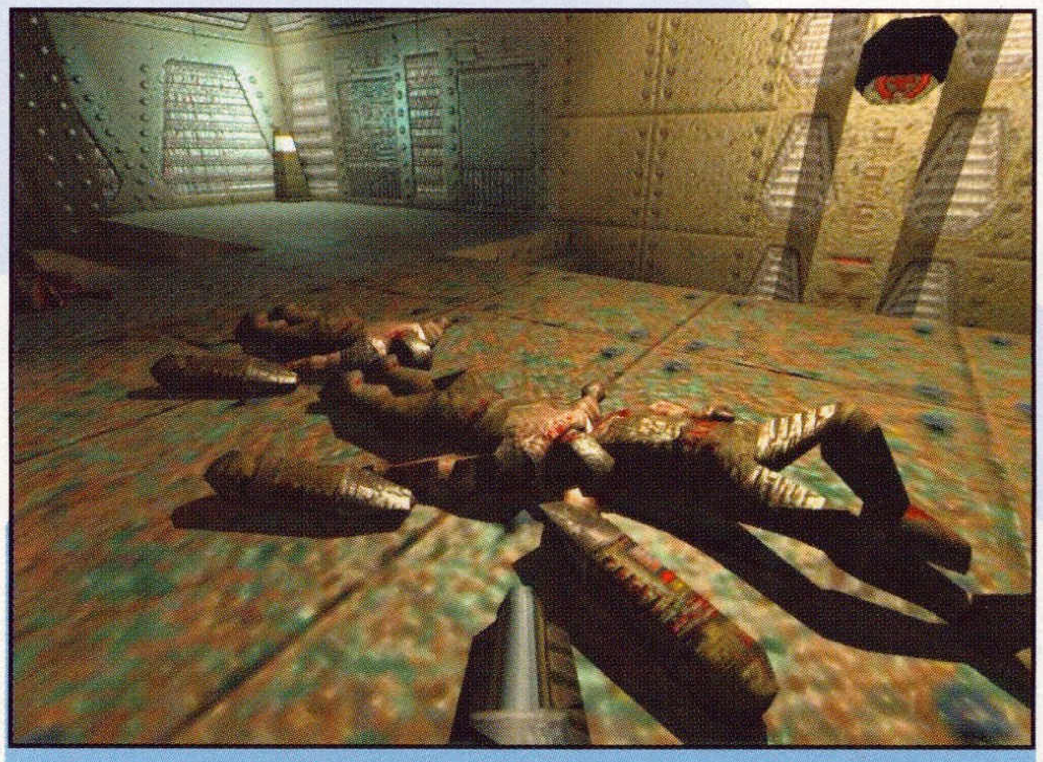
**UNA VOLTA, LE LIMITAZIONI DEL TEXTURING OBBLIGAVANO I PROGETTISTI A CERCARE LA VARIETÀ PER VIA GEOMETRICA, ESCOGITANDO SOLUZIONI SEMPRE NUOVE**

**I livelli di Painkiller, come quelli della gran parte degli shooter moderni, non sfruttano appieno le potenzialità della terza dimensione, se non in casi sporadici. Sarà colpa delle console, che obbligando all'uso di un pad rendono scomodo il movimento verticale?**

livelli senza le odierne texture in alta risoluzione per accorgersi che spesso sono una semplice collezione di strutture rettangolari, ovvero di un coacervo di parallelepipedi bucati qua e là da porte e finestre. Naturalmente



non è facile accorgersene: innanzitutto ci sono le texture, che come ho detto sono sempre più precise e rendono "varia" anche una parete nuda a forza di poster, graffiti e macchie di umidità. Secondariamente, entra ancora una volta in gioco il realismo. Se sto simulando un aeroporto è naturale che non abbia una geometria complessa, no? E lo stesso vale per i moli, le stazioni e compagnia bella.



**Il primo Quake, quello che ora chiamano "classico", ha introdotto per la prima volta il cosiddetto "3D reale" nel mondo degli shooter in soggettiva. Bello, eh? Questa foto però non vale: è stata scattata usando una versione recente e modificata del motore!**

## PRIMA ERA UN LABIRINTO, ORA È UN'ARENA



Ma che diavolo significa il titolo di questo box? Effettivamente me lo sto chiedendo anch'io... a parte gli scherzi, adesso voglio parlare della dinamicità dei livelli, un concetto che molti non conoscono neppure perché praticamente scomparso dagli sparatutto moderni. Con questo termine intendo la capacità della mappa di modificare la propria conformazione durante il gioco.

Attenzione, però! Non sto parlando della possibilità di distruggere edifici o sezioni di muro per accedere a locazioni segrete predeterminate, e neppure di giochi come Red Faction che consentono di agire più liberamente, ma sempre con le armi e con intenti distruttivi (senza contare che il titolo in questione ha avuto davvero poco successo): no, io parlo proprio della possibilità da parte del progettista di prevedere cambiamenti dinamici e radicali nella geometria del mondo. Ad esempio, potrebbe darsi che i muri di un labirinto si sollevino man mano che lo percorriamo, dando origine alla fine a uno spazio apertissimo. Intere strutture potrebbero sollevarsi dal terreno mentre altre scompaiono, cambiando letteralmente la configurazione del livello: nel frattempo, ovviamente, il giocatore sarebbe sottoposto a combattimenti sempre diversi.

Indovinate quale titolo è a oggi il più flessibile da questo punto di vista? Si tratta di DooM, insuperato dal 1994. Per questo c'è, a dire il vero, un motivo squisitamente tecnico: infatti la sua mappa è a tutti gli effetti bidimensionale (tanto è vero che la si può visualizzare durante il gioco premendo TAB) e la terza dimensione è presente solo come indicazione dell'altezza di soffitti e pavimenti. Per questa ragione è possibile associare gli eventi di gioco (trigger) alle trasformazioni geometriche più folli, con grande facilità e senza problemi di prestazioni. I giochi in 3D reale, a partire da Quake, sono basati invece su strutture dati molto più rigide (gli alberi BSP) che vengono "compilate" staticamente e, in generale, permettono pochi "fronzoli".

Certo, i titoli più recenti hanno fatto passi da gigante e teoricamente sarebbe ancora possibile studiare il modo di rendere veramente dinamici i livelli 3D, ma apparentemente se ne è persa l'abitudine. E poi ancora una volta entra in gioco il realismo. Una volta le trasformazioni geometriche erano al servizio del puro e semplice gameplay... come si fa invece a giustificarle se la mappa rappresenta fedelmente una struttura del mondo reale?

Una volta le limitazioni del texturing obbligavano quasi i progettisti di livelli a cercare la varietà per via geometrica, escogitando soluzioni sempre nuove. Prima di Quake e del 3D reale, in questo erano aiutati anche dalla dinamicità dei livelli stessi, di cui parlo in un box apposito qui vicino. Ancora una volta, e a scanso di sembrare ripetitivo, la mia sensazione è che i produttori di sparatutto si appoggino ad ambientazioni moderne e realistiche più per pigrizia che per un vero, preciso progetto.

Ma ora voglio fare un'ultima considerazione che non ha a che fare con il realismo ma con l'evoluzione degli sparatutto in generale: sono piatti. Piattissimi! Ricordo che, quando Quake ha introdotto il 3D, i progettisti si sono sbizzarriti nell'utilizzare fino all'estremo la libertà di "mettere stanze sopra altre stanze" e in generale di sfruttare la verticalità, cosa che prima

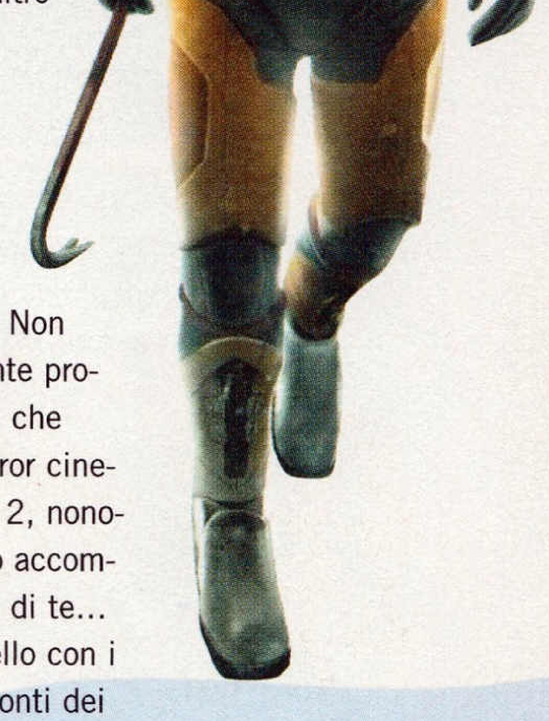
era fisicamente impossibile per le limitazioni del motore di DooM e del BUILD (che muoveva Duke Nukem 3D... ndToSo). Poi, come sempre succede, la novità ha perso un po' di smalto, ma abbiamo continuato a vedere mappe impostate proprio sullo sviluppo verticale (penso a molti livelli deathmatch di Quake 2 o del più recente Quake III Arena). Oggi capita di vedere shooter che sembrano "tirati col matterello", i cui livelli sono costituiti da una stanza dopo l'altra sullo stesso piano, con al massimo una scaletta qua e là. Stesso discorso si può fare per gli spazi aperti, costituiti da una manciata di edifici sparsi qua e là su un terreno piatto. Ancora una volta, non voglio dare l'impressione di generalizzare: è chiaro che va benissimo se Far Cry non prevede alti pinnacoli o pozzi vertiginosi. In questo caso si tratta però di uno shooter in cui l'ambientazione naturale/tropicale è

**Max Payne è il classico shooter moderno realistico i cui livelli, se non fossero texturizzati in alta risoluzione, assomiglierebbero a una specie di collezione di parallelepipedi cavi.**

funzionale, anzi indispensabile all'intero progetto. A cosa si deve questo "piattume" generalizzato? A rischio di rinfocolare vecchie polemiche, direi che la responsabilità maggiore è da imputare allo sviluppo multipiattaforma su PC e console. Prendiamo Painkiller, uno sparatutto globalmente apprezzabile (soprattutto per le armi) ma senza dubbio abbastanza piatto: posso immaginare che sia impossibile gestire appropriatamente un movimento libero utilizzando solo un pad, ancorché analogico. Ecco allora che i progettisti hanno pensato bene di ridurre la libertà verticale del giocatore (se ci fate caso, la cosa si nota particolarmente nei primi livelli). Il problema è che il controllo su PC rende il giocatore incommensurabilmente più agile, quindi anche più "bravo" e letale per i nemici. Ricordo di aver letto un'intervista in cui si imputava proprio a questo aspetto il ritardo nello sviluppo della versione PC di Halo; i giocatori facevano a brandelli i nemici e finivano il gioco tutto d'un fiato! Il fatto è che è relativamente facile modificare i livelli di difficoltà per rendere la versione PC più bilanciata anche per chi usa il mouse; d'altro canto è impossibile modificare i livelli che, per loro natura, sulle console tendono ad appiattirsi. Un altro fattore, che non chiama in causa le scatolette attaccate

**LA RESPONSABILITÀ MAGGIORE DELL'APPIATTIMENTO DEGLI SHOOTER È DA IMPUTARE ALLO SVILUPPO MULTIPIATTAFORMA, CHE METTE SULLO STESSO PIANO PC E CONSOLE**

alle vostre televisioni, può essere l'andazzo generale che tende a rendere i giochi più facili. Ricordo che una volta finire un videogioco era un evento epocale: quando ho finito Prince of Persia (il primo, il platform 2D, non Le Sabbie del Tempo!) o Bubble Bobble ho fatto festa e mi sono bullato con gli amici, e non era raro che molti giocatori non riuscissero a finire un titolo ma lo abbandonassero a un certo punto per pura frustrazione. Una difficoltà forse eccessiva, ne convengo; ma ora è quasi impossibile NON finire un gioco in due o tre giorni di accanita dedizione, e raramente si può contare su più di venti o al massimo trenta ore di gameplay. Forse l'attenuarsi degli aspetti più propriamente tridimensionali degli sparatutto in soggettiva si inserisce in questa scuola di pensiero, che fa sì che un giocatore possa accostarsi facilmente al proprio ultimo acquisto e terminarlo in pochi giorni per essere poi libero di acquistare l'add-on o un altro gioco.



## TIRANDO LE SOMME

In conclusione, non so neppure io cosa pensare di queste elucubrazioni che ho sciorinato in pubblico così, senza ritegno, per la vostra edificazione. Involuzione di un genere? Non direi, visto che ci aspettano titoli assolutamente promettenti (io sono un po' scettico per DooM 3, che vedo trasformato in una specie di survival horror cinematografico, ma molto ottimista per Half-Life 2, nonostante l'hype e tutte le fastidiose ciarle che lo accompagnano)(io la penso esattamente al contrario di te... ma sono convinto che, alla fine, "vincerà" quello con i requisiti hardware più "comprensivi" nei confronti dei videogiocatori... ndToSo). Forse la risposta è molto più semplice: una volta uscivano pochi giochi molto curati, adesso ce ne sono sempre di più; ma nonostante l'alto budget e la dimensione dei gruppi di sviluppo, i veri capolavori restano pochi e sporadici. Come orientarsi nel mare magnum delle offerte? Ma affidando interamente il proprio fragile corpicino a TGM, naturalmente... (e con questa chiusura, ToSo, mi sono riscattato del ritardo nella consegna del pezzo!)(Già, come no... ndToSo).

**Che dire? Da qui è cominciato tutto. Addosso al dittatore!**

# UN OBIETTIVO CHIARO

# TGM ONLINE AL SOLE

# PER UN FUTURO SERENO

# PER TUTTO L'ANNO

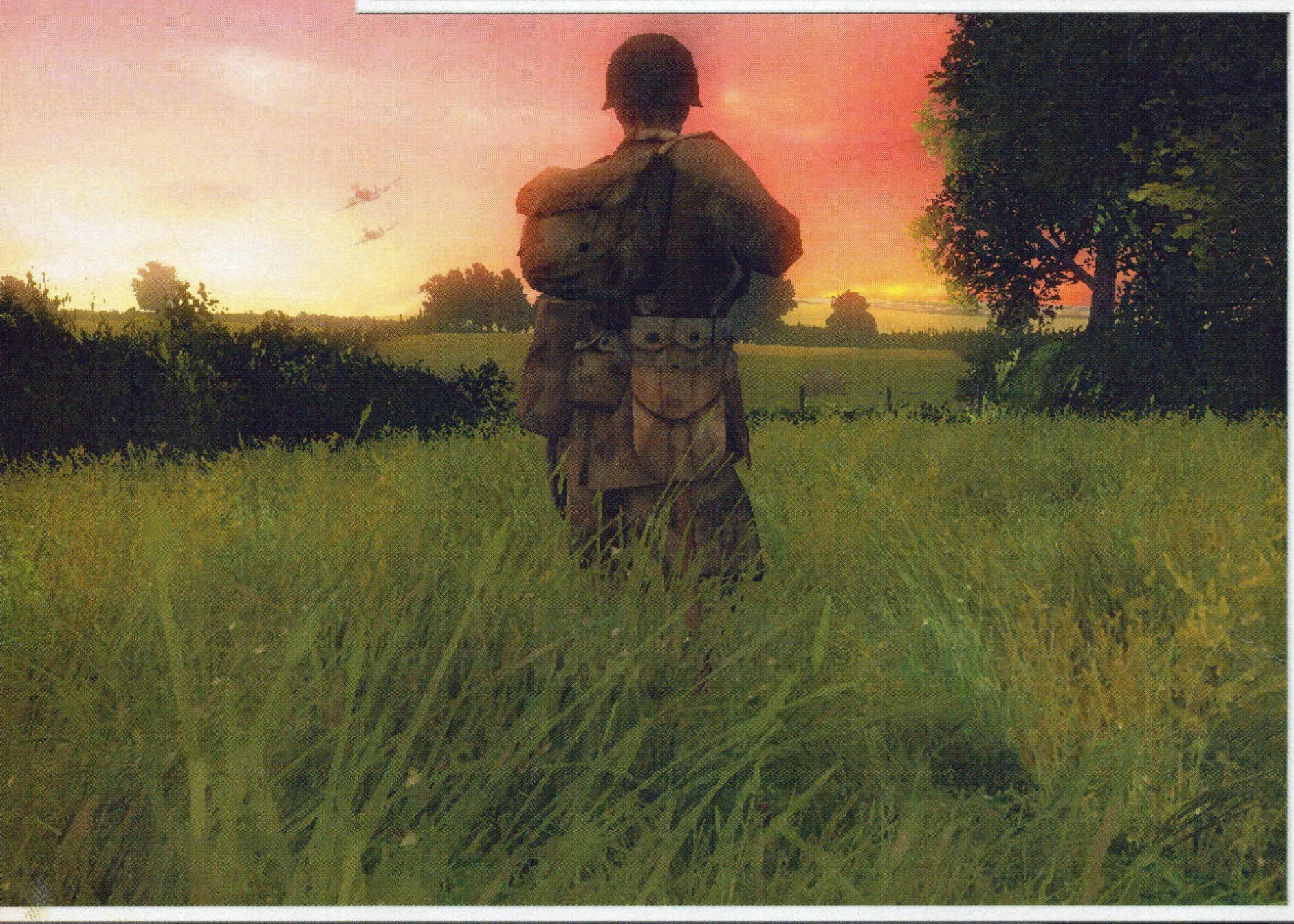
TGM ONLINE

www.tgmonline.it

# BROTHERS IN ARMS

PREVIEW

Maurizio "Miller" Frascino **FaKe@Xenia.it**



**SVILUPPATORE**
Gearbox Software

**PUBLISHER**
UbiSoft

**DISTRIBUTORE**
UbiSoft

**USCITA**
Inverno 2004

**SITO**
www.brothersinarmsgame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Ti sei perso il trailer di BiA mostrato all'E3? Scaricalo dall'area Download di TGM Online!**

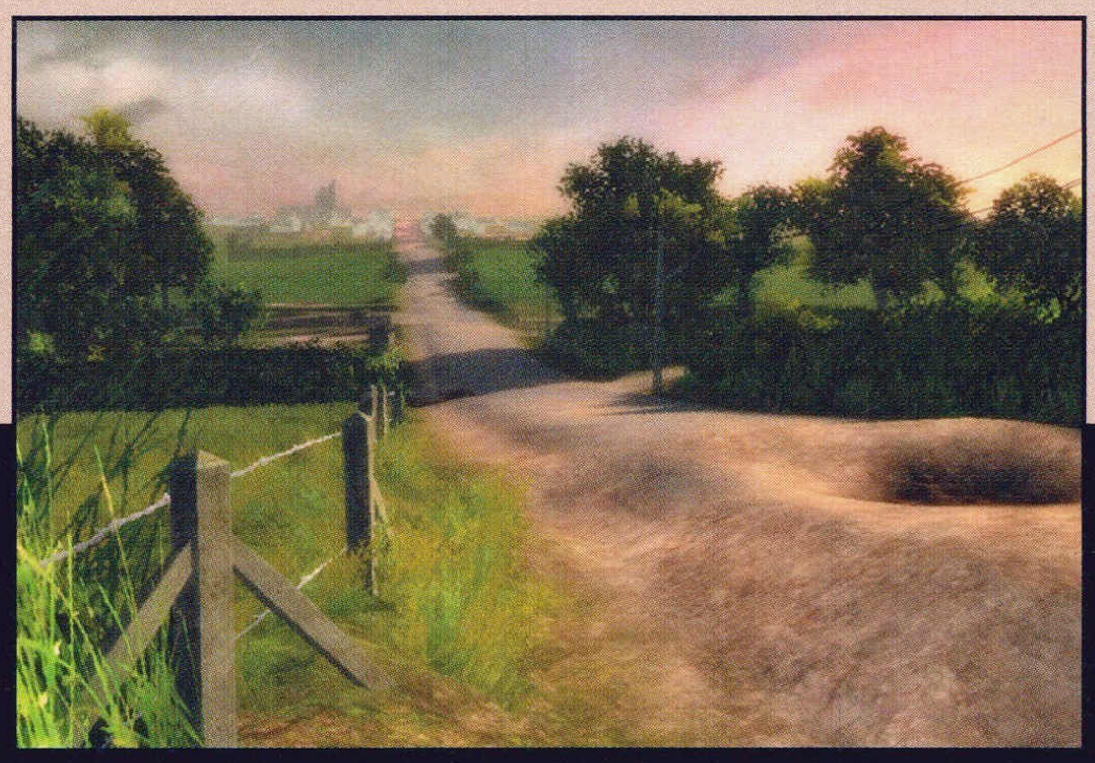
**Ci incarneremo nella vita di un soldato vero, di un esercito vero in una guerra vera, con veri obiettivi da portare a termine. Spareremo con armi vere e combatteremo nemici veri. Brothers in Arms sarà per i videogiochi quello che Salvate il Soldato Ryan è stato per il cinema.**

PREVIEW

Dopo mesi di assenza più o meno forzata, il sottoscritto torna a scalfire le pagine della nostra amata rivista con un'autorevole preview che detta legge persino sulla rilucente copertina: siete contenti? Ok, chi ha detto "no" può andare subito in vasca da bagno a giocare con l'asciugacapelli acceso, gli altri restino pure. Detto questo, lasciatemi indossare lesto la maschera della serietà, in modo che possa servirvi – con largo anticipo sulla data di uscita – un'appetitosa anteprima di Brothers in Arms, il nascituro prossimo di casa Gearbox. In pieno spirito di preview, TGM ha intervistato in esclusiva gli esponenti dello staff

**"SPERO CHE I GIOCATORI COMPRENDERANNO APPIENO CIÒ CHE QUESTI UOMINI SONO RIUSCITI A REALIZZARE"** ***JOHN ANTAL - CONSULENTE MILITARE PER BROTHERS IN ARMS***

▲ Il numero di poligoni utilizzati per riprodurre il volto, faciliterà la sincronizzazione tra il movimento delle labbra e le frasi pronunciate dai personaggi. Pensate a quando il fotorealismo sembrava così lontano...



▲ Un'incantevole cartolina di gioco, offerta dall'engine tridimensionale di BiA. Di passi avanti ne sono stati fatti, rispetto a quando cielo e le colline di Everon riuscivano ad ammaliarci...

che hanno preso parte allo sviluppo del gioco, a partire dal presidente della Gearbox Software, Randy Pitchford, per finire con l'immancabile consulente militare nonché veterano di guerra John Antal (e voglia scusarmi se non ci ho scritto davanti "Colonnello", almeno in questa occasione). La domanda più banale, ditemi se non è vero, nasce in modo spontaneo: ma come, un altro titolo sulla Seconda Guerra Mondiale? Sarà questo, infatti, il fulcro del discorso intavolato coi Gearbox, che in maniera indiretta e costruttiva cercherà di svelare le arcane scelte che guidano i programmatori di videogiochi nella loro carriera professionale. Ora, vista la presenza sul mercato di almeno una dozzina di titoli che interpretano lo scontro fra Alleati e Asse, cerchiamo in primo luogo di scremare quelli di genere diverso (RTS, Adventure, ecc...), per poi calcolare il valore aggiunto da Brothers in Arms nel campo degli shooter con visuale in prima persona. Vista e ostentata dagli sviluppatori l'ormai indispensabile collaborazione coi "veterani di guerra", osserviamo in quanti e quali modi BiA ha subito la benefica influenza di tali ex combattenti, chiedendolo direttamente a Randy Pitchford. Posso fin da subito lasciar loro la parola, rimandando le impressioni personali alle battute finali del pezzo. Il presidente della software house, riferendosi ai "vet", ci racconta..."Abbiamo intervistato alcuni di coloro che vi hanno partecipato (si riferisce, ovviamente, alla Seconda Guerra Mondiale) e ne abbiamo letto le storie. Spero che i giocatori comprenderanno appieno ciò che questi uomini sono riusciti a realizzare, e soprattutto il fatto che siano stati sospinti da coraggio, onore e fratellanza reciproca, e non solo da amore per la propria patria. Avevano un compito davvero arduo: se non ce l'avessero fatta, il mondo oggi sarebbe un luogo diverso". Direi che è un ottimo inizio... ora però sveliamo qualche particolare interessante dal punto di vista dei giocatori.

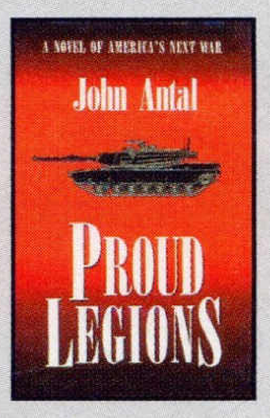
## "I PERSONAGGI DEL GIOCO SONO BASATI SU SOLDATI AMERICANI REALMENTE ESISTITI"
### *JOHN ANTAL - CONSULENTE MILITARE PER BROTHERS IN ARMS*

### STUFF FROM STAFF

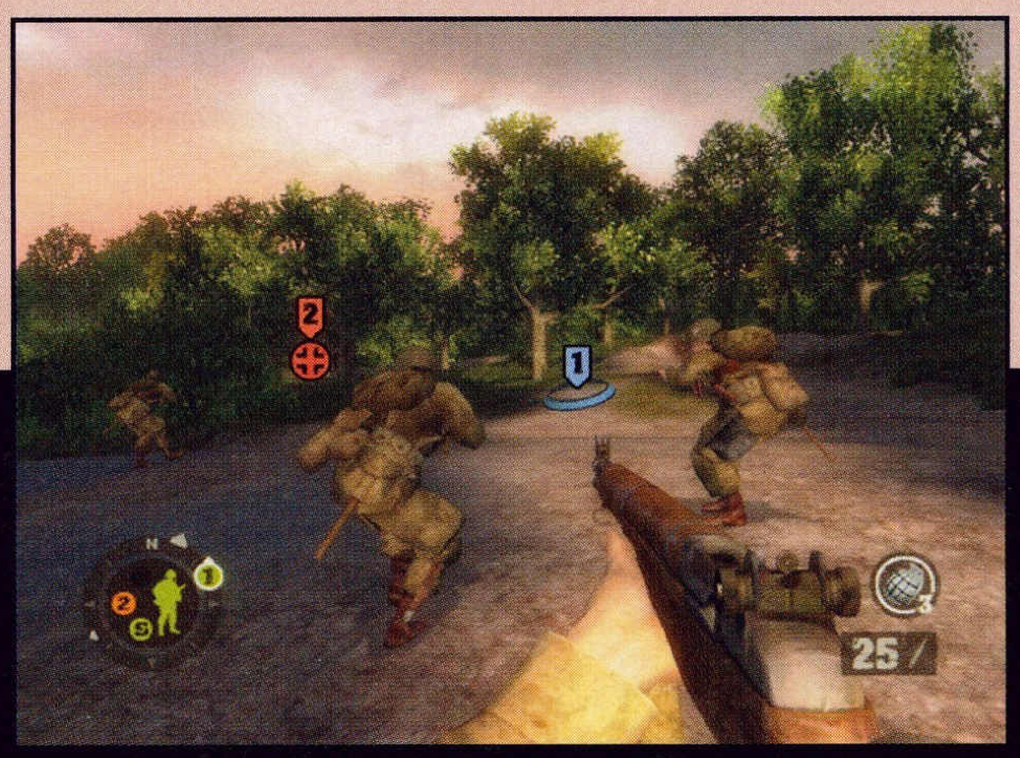
Chi, meglio del Colonnello Antal, può esporre in modo conciso la natura di BiA? Nessuno, appunto...
**John Antal:** "Il gioco si basa su eventi realmente accaduti durante la battaglia in Normandia tra il D-Day, il 6 giugno e il 13 giugno. Otto giorni della vita dei paracadutisti americani, e sono otto giorni che il gioco rende in maniera estremamente autentica e fedele. I personaggi Di Brothers In Arms sono basati su soldati americani realmente esistiti, paracadutisti che hanno davvero combattuto quella battaglia. Anche se sono dei personaggi fittizi, le azioni che vedrete compiere sono state davvero portate a termine dai soldati in carne e ossa su cui ci siamo basati. I giocatori dovranno fare tutto ciò che fecero i militari al tempo, tranne mangiare e dormire (non è detto... io mangio spesso davanti al PC. ndFaKe). Combatteranno contro i tedeschi e si muoveranno in un ambiente molto simile ai luoghi reali. Le missioni sono ricostruite in modo da dare al giocatore l'impressione di trovarsi davvero sul posto. Gli eventi che nel gioco si succederanno in tempo reale, si sono davvero verificati in quei momenti e in quell'ordine". Così ci troviamo di fronte a un gioco "storico", nel vero senso della parola; difatti, John ha fatto visita al museo nazionale del D-Day a New Orleans per mostrare il titolo ai responsabili, che, pare, l'hanno molto apprezzato. Alain Corre – Amministratore Delegato EMEA UbiSoft – scende nei particolari e porta in luce importanti aspetti relativi al backstage. Sentiamo cos'ha da dirci.
**Alain Corre:** "Il lavoro di ricostruzione storica realizzato dal team di Gearbox è impressionante: la squadra di sviluppo ha trascorso mesi interi ad analizzare i documenti negli archivi americani, europei e francesi relativi a quegli otto giorni, così da permettere al giocatore di sentirsi completamente trasportato nell'avventura. La ricostruzione storica arriva addirittura a riprodurre con esattezza dettagli come le condizioni atmosferiche e il clima in quei giorni: piove esattamente in quel minuto, in quel momento, con quell'intensità, e ciò apporta elementi nuovi e maggior forza a tutta la storia" – Il consulente primario aggiunge...

### CHI È JOHN ANTAL?

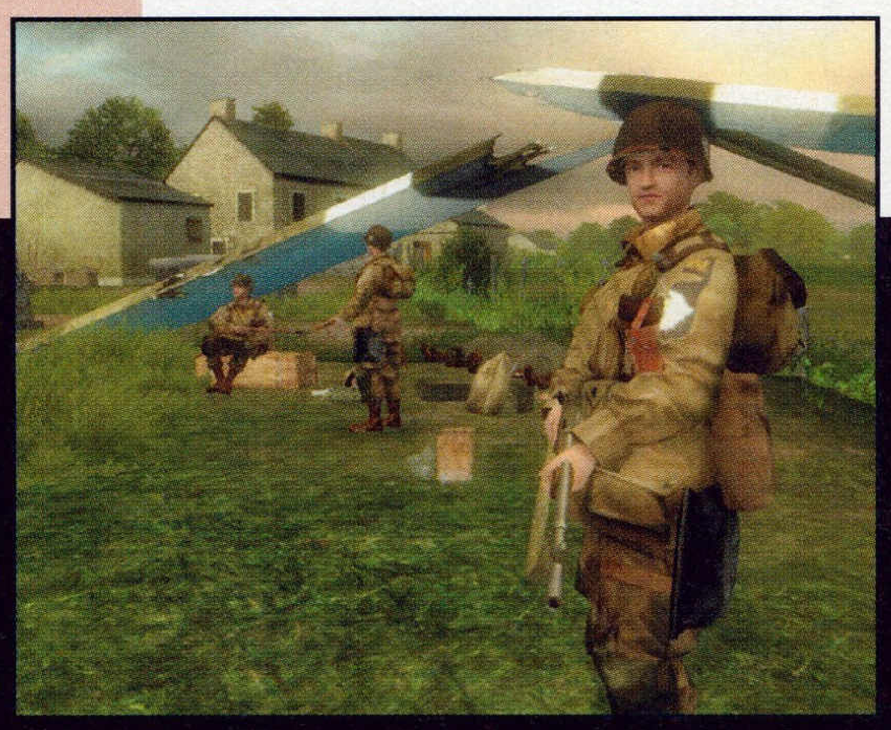
Il Colonnello John Antal, colui che ha collaborato con i Gearbox durante lo sviluppo del gioco, non è mica una personcina da niente... Date un'occhiata al suo curriculum!
- Trent'anni di servizio per l'Esercito degli Stati Uniti d'America
- Assistente Capo dello Staff per le Operazioni legate a G3, IIIa Corpi Armati, Esercito degli Stati Uniti, Fort Hood (da giugno 2002 a maggio 2003, in Texas)
- Comandante del 16° Reggimento Cavalleria, Fort Knox (Kentucky)
- Assistente Speciale del Presidente dell'Unione Capi dello Staff, Pentagono
- Comandante del 2° Battaglione, 72a Corazzata, Korea
- Consigliere di Stato Maggiore nell'Ambasciata degli Stati Uniti, in Kuwait
- Istruttore per le Operazioni Militari nel Deserto, Iraq
- Ranger della Airborne (gli "aviotrasportati")
- Tattico e scrittore
- Autore di libri (pubblicati, ahimè, solo negli USA)
- Direttore Editoriale della rivista Armchair General
- Consulente storico e annunciatore TV




Che ne pensate, possiamo metterlo nella stessa cartella che contiene anche il CV di Mike Grasso? Esatto, l'altro consulente foraggiato da UbiSoft, "quello di Raven Shield" e di Terminator III. Io direi di sì...



▲ Un chiaro esempio di come sarà facile e intuitivo ordinare ai propri uomini di prendere posizione. L'HUD è pulito ed essenziale, quello che ci vuole per un gioco come questo.



► Il volto mesto di questo soldato parla da solo e le coperte in secondo piano coprono i cadaveri dei compagni uccisi in azione. Immortalato uno dei momenti più infelici della guerra simulata.

**"CHI HA LAVORATO AL GIOCO HA RICOSTRUITO IL D-DAY TRASPORTANDOCI IN LUOGHI E TEMPI IN CUI NON POTREMO MAI ESSERE"** ***RANDY PITCHFORD - PRESIDENTE DELLA GEARBOX SOFTWARE***

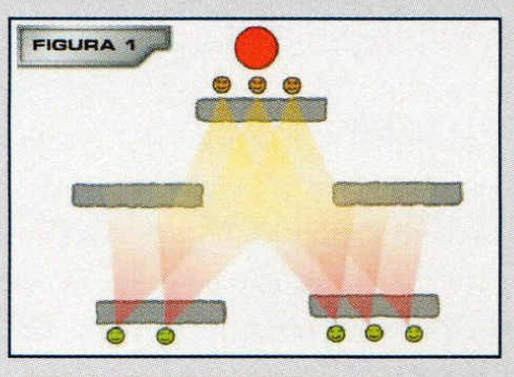
**John Antal:** "I ragazzi hanno simulato questa battaglia combattendola con pistole a vernice, e io ho insegnato loro le tattiche basilari. Se riuscite a immaginare dei programmatori con l'elmetto, beh... loro erano un gruppo di questi. Hanno imparato a combattere e a lanciare granate, hanno indossato l'equipaggiamento che i veri soldati portano sul campo di battaglia. Hanno avuto l'opportunità di vivere l'esperienza in modo davvero realistico". È una storia già sentita, certo, ma non si può dire che tali esperienze "estreme" non abbiano portato a buoni risultati (qualcuno ha detto Vietcong?).
Voidwalker, se non è troppo disturbo...

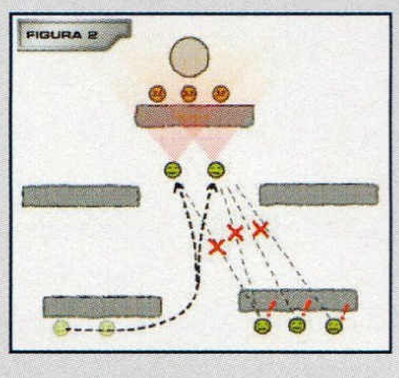
## LA MACCHINA DEL TEMPO

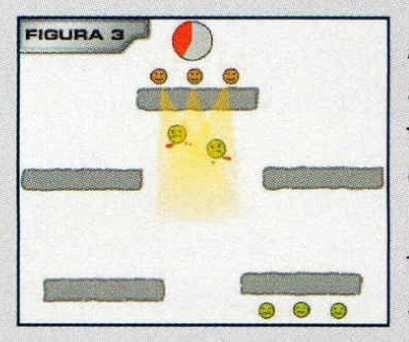
Randy, con lo sguardo fisso e gli occhi lucidi, riferendosi al Colonnello Antal, racconta...
**Randy Pitchford:** "Nel primo anno della sua collaborazione, trascorreva i fine settimana e i congedi nei nostri studi, insegnando a me e al team la storia dell'Esercito Statunitense, i principali avvenimenti militari mondiali e le tattiche più importanti. E noi giù a studiare... era come partecipare a un master. Durò un anno intero: voleva essere sicuro che avessimo compreso bene tutto quanto. A un certo punto ci ha portati a Fort Hood Texas e ci ha fatto indossare vere uniformi dell'esercito statunitense. Una delle cose che più mi ha colpito è la ricostruzione dei luoghi: visitare gli archivi nazionali e prendere in mano le prime foto di ricognizione scattate dall'esercito statunitense, fare sopralluoghi sui campi di battaglia, parlare con i testimoni degli eventi e ricreare il tutto con una precisione tale che il margine di errore è sempre inferiore al metro... Una delle persone a cui ho mostrato il gioco mi ha detto: 'hai creato la macchina del tempo'. In effetti, chi ha lavorato al gioco ha ricostruito il D-Day trasportandoci in un luogo e in un tempo in cui non potrò mai essere". Ciò mi ricorda indubbiamente i contenuti speciali del DVD "Salvate il Soldato Ryan", quando Tom Hanks racconta quello che il cast ha dovuto "subire" prima di girare le scene vere e proprie, dirette dal genio di Steven Spielberg (ovviamente mi riferisco al duro corso di addestramento). I personaggi poligonali saranno espressivi quanto Tom Sizemore prima della sua gloriosa dipartita? Riusciremo a leggere negli occhi dei nostri soldati la stessa passione, la stessa intensità di chi, volente o nolente, ha sofferto in qualche modo? Il prezzo da pagare pare sia proprio questo: gli occhi di chi "ha visto" e il sudore di chi ha sofferto, sono elementi portatori di successo alla mercé di registi e – da qualche tempo – degli sviluppatori di software. In merito a ciò, John ha qualcosa da aggiungere.
**John Antal:** "Brothers in Arms è un gioco basato integralmente sulla Seconda Guerra Mondiale. Riteniamo che questo gioco possa far conoscere il conflitto e quel che accadde nel D-Day a persone che oggi ancora ignorano lo svolgersi degli eventi. La trama è affascinante: è la storia di un

### FUOCO INCROCIATO

Prendiamo in esame una classica situazione offerta dalla maggior parte dei first person shooter, dove alcuni ostacoli intralciano il nostro tiro sulla finestra di ingaggio frontale. Nella migliore delle ipotesi, come ci comportiamo? Per quel che abbiamo potuto vedere e imparare in Medal of Honor o in Call of Duty (tanto per citarne due), non facciamo altro che puntare il nostro Garand, aspettare che il nazista di turno alzi la testa e... bum, un calibro .30 gli passa elmetto e cranio da parte a parte, uno a zero per noi.

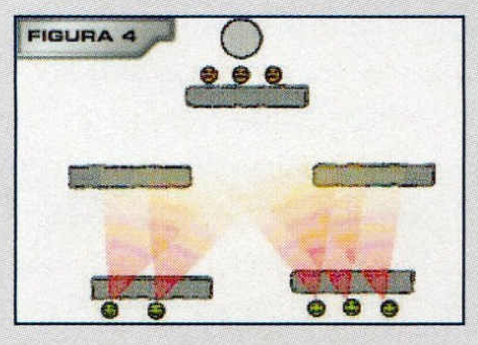


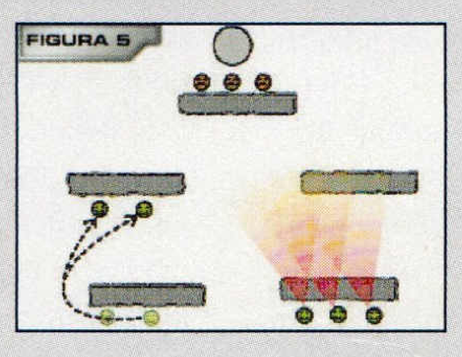



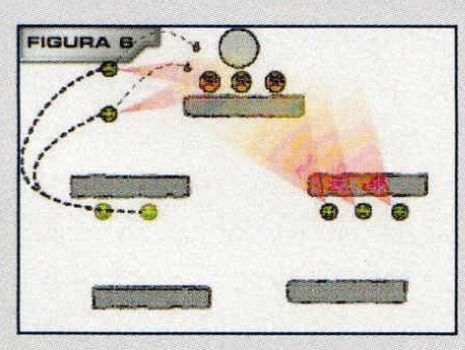




A quanto pare, in Brothers in Arms invece non sarà affatto così semplice sbarazzarsi delle intelligenze artificiali. Già, perché a detta dei programmatori, i soldati avversari non si esporranno stupidamente al nostro fuoco diretto, per seguire le classiche routine di comportamento programmato. Nella situazione mostrata in figura 1, sarà nostro compito individuare la tattica migliore per evitare che i nostri compagni – oppure peggio, noi stessi – facciano la fine dei polli mostrati in figura 2 e 3.

BiA cercherà, piuttosto, di "obbligare" il giocatore a utilizzare la squadra nel migliore dei modi, o quantomeno nel rispetto delle basilari tattiche di ingaggio che regolano gli scontri a fuoco e ne stabiliscono l'esito. Un buon esempio, è mostrato qua sotto dalle figure 4, 5 e 6.




PREVIEW

▲ Quando si parla di estrema riproduzione storica fedele, si fa riferimento anche a questo...

▲ ... e a questo!

gruppo di uomini coraggiosi che – contro ogni probabilità – sono usciti vittoriosi dalla battaglia in Normandia. Se non ce l'avessero fatta, come abbiamo già avuto modo di dire, il mondo oggi sarebbe molto diverso, probabilmente peggio. È molto importante comprendere come il D-Day sia stato l'evento critico della Seconda Guerra Mondiale. Gli avvenimenti presenti nel gioco rappresentano appieno questo evento, e come esso abbia cambiato il corso della storia". Da semplici spettatori, non possiamo certo contraddire le parole di uno storico, stratega nonché scrittore e presentatore del suo calibro.

## SPAZIO ALL'INTERVISTA...

**TGM: Alain, con quale spirito ci troveremo ad affrontare le missioni dei Fratelli d'Armi? Voglio dire, quale sarà il tema di fondo durante i fatidici otto giorni offerti dalla campagna, nelle venti e più missioni di gioco?**

**Alain Corre:** Bisogna immaginarsi che gli uomini giunsero in un territorio ostile, per lo più ignoto. Erano giovani, erano stranieri, avevano una missione da compiere, ma non ne conoscevano i particolari. Vennero fatti sbarcare o paracadutati a squadre in territorio nemico. Il loro obiettivo era anzitutto quello di sopravvivere con la propria squadra, ma anche e soprattutto quello di liberare un territorio oppresso dai nazisti. Si trattava di una missione cruciale: queste squadre di uomini sbarcate e paracadutate il 5 giugno del '44 avrebbero deciso il corso della guerra, il corso della storia. Questo è quello che vuole far rivivere Brothers in Arms: le emozioni che hanno provato quei soldati quando sono arrivati.

**TGM: Randy, per quale motivo, di fronte allo scaffale, dovrei scegliere di acquistare BiA e non uno sparatutto come Medal of Honor o Call of Duty? In cosa, Brothers in Arms, è diverso dai titoli visti fino a oggi?**

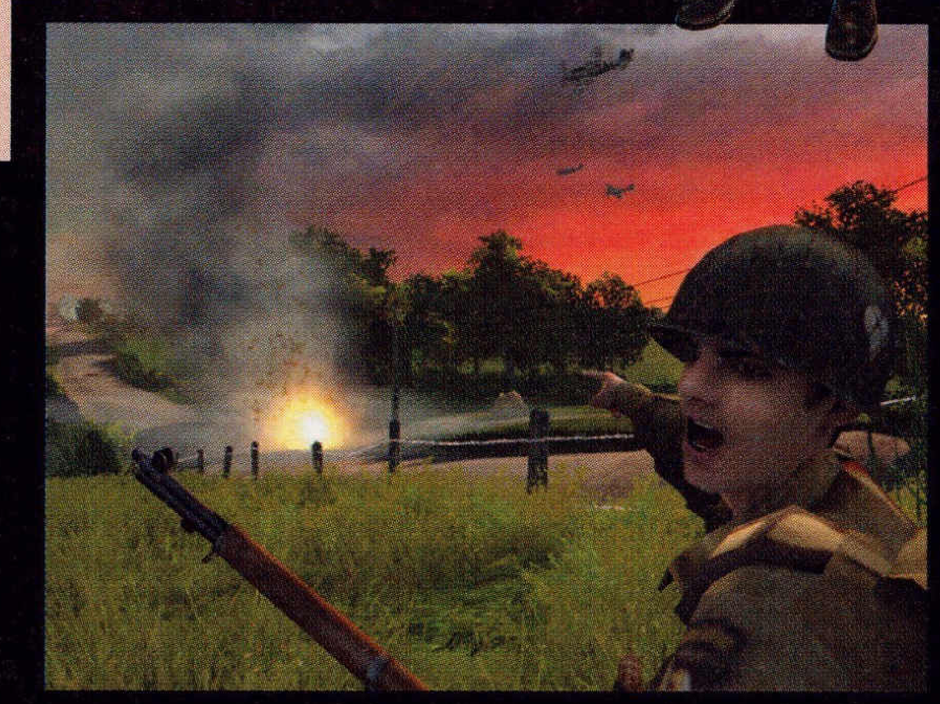
**Randy Pitchford:** BiA è un gioco d'astuzia e di abilità. Bisogna riconoscere la migliore tattica, saper sparare, saper aggirare il nemico. Non ho a disposizione una barra di energia con cento vite. L'idea di una barra di energia è ridicola: se mi feriscono al piede sono praticamente morto. Se non si usano delle tattiche appropriate e non si sconfigge il nemico, si finisce per essere colpiti. Sono morto, ho fallito, perché ho cercato di fare tutto da solo. Avrei dovuto trovare un altro modo per sopprimere quell'avversario, avrei dovuto eliminare quel pezzo di artiglieria prima di attraversare la strada. Questo errore è costato la vita a due uomini. Avrei dovuto coordinare meglio le azioni della mia squadra, allora, forse sarei sopravvissuto. Ma intanto ho ucciso parecchi nazisti ed è stato comunque divertente...

Una risposta da chi la sa lunga, quella di Randy. In poche parole ha cercato di spiegare l'importanza che si vuole dare al gioco di squadra, e – per quanto ho potuto vedere – alla semplicità nell'impartire gli ordini ai proprio uomini, tramite una comoda e intuitiva interfaccia. Cercando di rimanere nel limite dell'obiettività e rimandando il discorso sulle caratteristiche tecniche alla review del gioco, non nascondo il mio stupore di fronte alla mole di tale inedita fedeltà storica, dalla quale sono innegabilmente attratto. Brothers in Arms, dunque, potrebbe benissimo "fare il botto", lasciandosi dietro una scia tutt'altro che vaporosa. Sentite qua...

**TGM: Perché avete puntato sui Gearbox? Quali sono i vostri obiettivi a medio e lungo termine?**

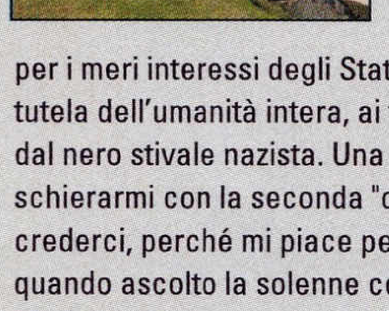
**Alain Corre:** L'importanza della nostra collaborazione con Gearbox è legata alla volontà di ricreare, con Brothers in Arms, un vero e proprio universo storico. La nostra sarà una collaborazione a lungo termine, e intendiamo lanciare questa nuova serie per trasmettere idee ed emozioni rivolgendoci al mondo dei videogiochi. Questi rappresentano innanzitutto un mezzo per divertirsi, ma sono anche uno strumento per il giocatore che può rivivere un universo storicamente attendibile e provare le stesse esperienze di quegli eroi. In un certo senso, l'elemento definitivo a coronamento delle immagini del passato, tratte dalle serie sulla Seconda Guerra Mondiale o dai filmati di archivio che ogni tanto vengono trasmessi in TV. In questo modo, anche noi contribuiamo a rinforzare la memoria collettiva. Credo che sia importante ricordarsi di momenti storici così significativi per poterli tramandare. Peraltro, vivendoli in prima persona come giocatori, ci si avvicina di più alla verità, e si provano emozioni ancora più forti. Mi sono reso conto che il nostro compito è principalmente quello di divulgare e comunicare i difficili eventi della nostra storia attraverso avventure uniche.

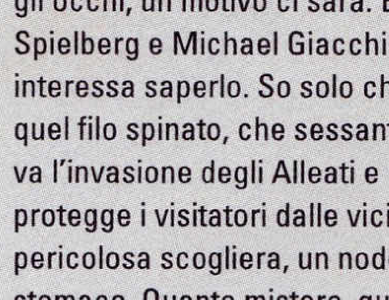
Io, invece, mi sono reso conto che lo spazio a mia disposizione si è mestamente esaurito, dunque vi rimando alle pagine della recensione... quando là fuori farà un po' più freddo.

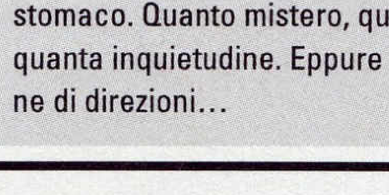


◄ Spero vi faccia lo stesso effetto, poiché questa è una delle prime foto che mi hanno lasciato a bocca aperta. Sarà per l'espressione sul volto del soldato? Non saprei dirlo.

## DIREZIONI CHE CONTANO







L'ho promesso a me stesso: un giorno andrò a visitare quelle spiagge che, esattamente sessanta anni fa, furono teatro di massacri portati in atto in nome della Libertà. Nonostante libri e film (prima), e videogiochi (poi) abbiano cercato di riproporre le scene, le situazioni, le forti emozioni vissute in quei tempi e in quei luoghi, un forte e infantile desiderio mi spinge a visitare quelle terre nemmeno poi così lontane. A volte penso che solo la mia presenza fisica sulle spiagge di Omaha potrà ringraziare il sacrificio di quei ragazzi che persero la vita. C'è chi dice che lo fecero per i meri interessi degli Stati Uniti, chi per la tutela dell'umanità intera, ai tempi minacciata dal nero stivale nazista. Una volta tanto voglio schierarmi con la seconda "corrente" e crederci, perché mi piace pensarla così. Se quando ascolto la solenne colonna sonora di Medal of Honor e vedo i titoli di coda di Salvate il Soldato Ryan ho la pelle d'oca e i lucciconi agli occhi, un motivo ci sarà. Bravura di Steven Spielberg e Michael Giacchino? Non mi interessa saperlo. So solo che mentre osservo quel filo spinato, che sessanta anni fa ostacolava l'invasione degli Alleati e che oggi invece protegge i visitatori dalle vicinanze di una pericolosa scogliera, un nodo mi stringe lo stomaco. Quanto mistero, quanta angoscia, quanta inquietudine. Eppure è solo una questione di direzioni...

# CATWOMAN

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

**SVILUPPATORE**
Interno

**PUBLISHER**
Electronic Arts

**DISTRIBUTORE**
Electronic Arts

**USCITA**
fine agosto

**SITO**
www.eagames.com

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

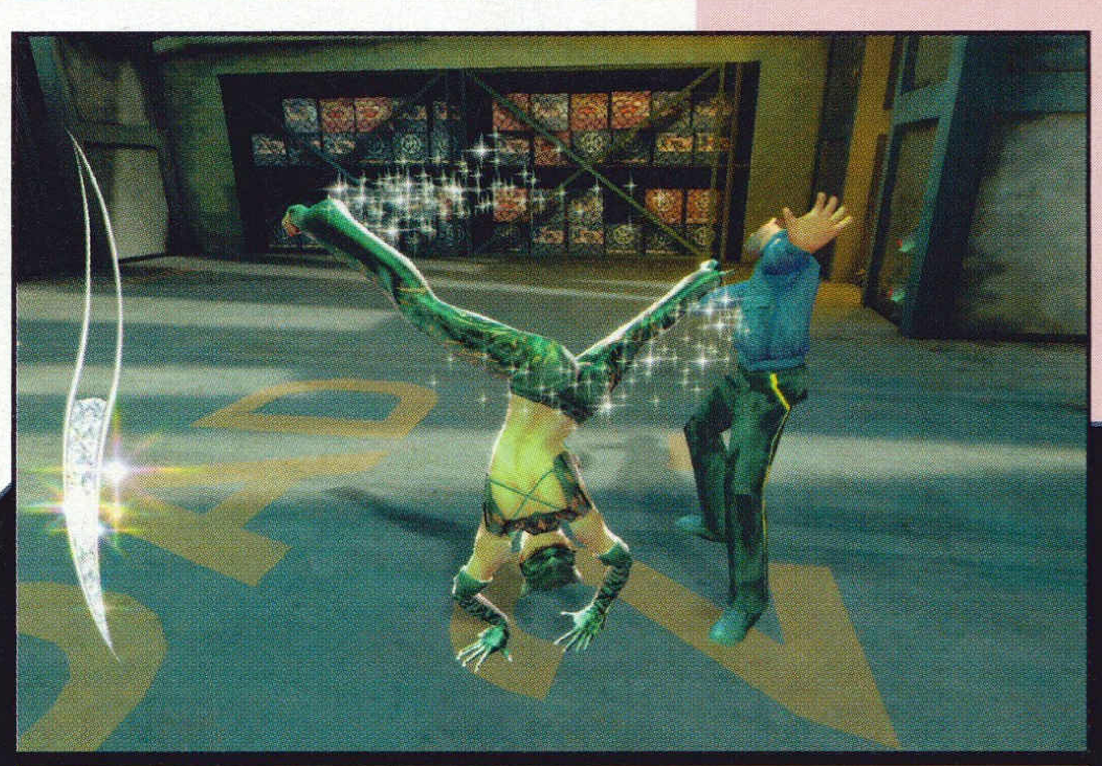
**Vai nell'area download di TGM Online: troverai il trailer di Catwoman da scaricare!**

**Ci sono tante ingiustizie a questo mondo e spesso non ci possiamo fare molto per combatterle. Però, se una donna morta resuscitata da un felino egiziano volesse metterci il muso, forse qualcosa cambierebbe...**

PREVIEW

Nato nei fumetti di Batman di Bob Kane, il personaggio di Catwoman è uno dei più particolari del panorama dei "comics" americani. Condannata per il suo essere un incorreggibile criminale e amata per la sua volontà di rivalsa, Catwoman si è guadagnata un seguito invidiabile, sufficiente a giustificare un film a lei esclusivamente dedicato. E l'inevitabile tie-in videoludico, aggiungerei. Abbiamo incontrato John Miles, Art Director del progetto Catwoman per Electronic Arts; nel bel mezzo di un banchetto offerto alla stampa (nel quale non sono mancati il classico tordo intero e le polpette fredde fuori e incandescenti dentro di

**LA REGIA DEL GIOCO, PESANTEMENTE INFLUENZATA DA QUELLA DEL FILM, PRESENTA UNA TELECAMERA MOBILE CHE SI MUOVE IN MANIERA ESTREMAMENTE DINAMICA**



▲ Quell'affare curvilineo che vedete sulla sinistra è l'energia vitale di Catwoman e compare solo quando la nostra eroina viene colpita. Se si azzera, significa che siete appena passati a miglior vita...

▲ La stragrande maggioranza delle mosse di Catwoman parte da terra. Di fatto, sembra che le sue uniche mosse in posizione eretta siano quelle con la frusta (niente doppi sensi, eh).

fantozziana memoria) ci ha spiegato quali saranno le caratteristiche di questo titolo. Inutile dirvi che abbiamo anche colto la palla al balzo per fargli qualche domanda più specifica... ma cominciamo a parlare del gioco vero e proprio.

## COSA CI RISERVA IL FUTURO

Catwoman sarà un action in 3D (sviluppato in contemporanea per PC, PS2, Xbox, GC e GBA) pesantemente ispirato al film: lo staff della Electronic Arts ha passato molto tempo a stretto contatto con la produzione e con la stessa Halle Berry, protagonista della pellicola, e questo si vede da diversi elementi che ci sono stati prontamente illustrati.

Innanzitutto, la regia del gioco, pesantemente influenzata da quella della pellicola, presenta una telecamera mobile che si dispone in maniera estremamente dinamica. Nei limiti del possibile, questo dovrebbe consentire sempre l'inquadratura migliore dell'azione durante i combattimenti, che occupano buona parte del gioco. C'è poi il personaggio principale, che è stato realizzato con una cura maniacale: è stato infatti effettuato un procedimento di motion capture su di uno stuntman impegnato in ogni genere di acrobazie feline, e questo ha dato ai programmatori la possibilità di creare un'eroina in grado di compiere balzi disumani, di atterrare in piedi dopo una caduta, di arrampicarsi agilmente sui muri, di volteggiare usando aste... insomma, stiamo parlando di un personaggio estremamente versatile.

Inoltre, il modello poligonale di Catwoman e quelli dei vestiti che indossa sono stati sviluppati separatamente e poi congiunti: in tal modo, è stato possibile ricreare realisticamente le pieghe sugli abiti durante i movimenti del personaggio, senza compenetrazioni delle texture.

Il gioco è suddiviso in sezioni di combattimento e sezioni di "esplorazione", nelle quali dovrete cercare l'uscita dall'area in cui vi trovate sfruttando l'agilità della donna gatto. Riguardo il combattimento, è da notare che Catwoman NON uccide i nemici: una scelta dettata dalla volontà di rivolgere il gioco a un target più ampio (volevano che lo comprassero anche i ragazzini, in pratica, e che non fosse "diseducativo"). Per battere un avversario, quindi, dovrete scagliarlo contro un qualche elemento dello scenario che lo metta definitivamente fuori gioco. Un cassonetto, per esempio (nel quale il nemico potrebbe restare chiuso), o un tunnel di smaltimento rifiuti (attraverso il quale il cattivo potrebbe cadere) e così via.

Le mosse di Catwoman determineranno il suo punteggio alla fine del livello; eseguendo determinate sequenze di movimenti (che possono essere attacchi o movimenti acrobatici), guadagnerete più punti. Tra un livello e l'altro, potrete poi spendere dei "gioielli", che costituiscono l'unità monetaria del gioco, per acquistare nuove mosse. Notare poi che potrete visitare in qualsiasi momento i livelli che avete già superato, magari per recuperare qualche bonus che prima vi era sfuggito.

Catwoman ha inoltre un potere speciale, ovvero i suoi sensi di gatto. Si tratta di un particolare tipo di visione, che le permette di seguire il gatto Midnight, grazie al quale la nostra eroina può resuscitare in particolari circostanze.

Queste abilità visive potenziate risultano particolarmente utili se si pensa che il gioco è stato calato in un'atmosfera oscura e crepuscolare, che ha consentito al team grafico di giocare con gli effetti di luce e di ricrearli realisticamente sul corpo della protagonista. Gli screenshot che vedete in queste pagine, fornitici dalla stessa EA, non rendono appieno l'idea. In altre parole, bisogna vedere il gioco in movimento per rendersi conto della sua effettiva qualità grafica.

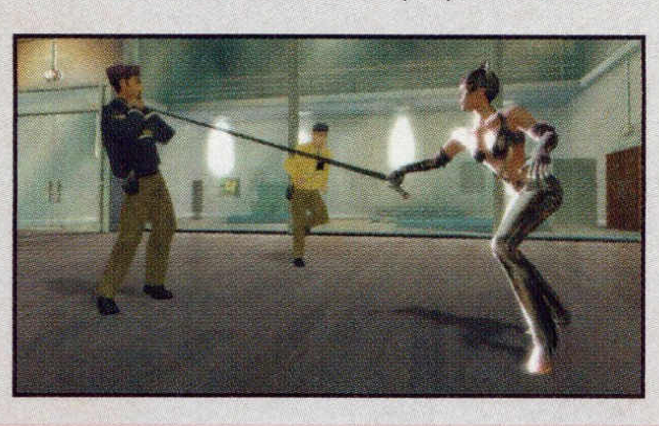
### UNA FRUSTA PER OGNI STAGIONE

La frusta è lo strumento principe di Catwoman. Qualcuno potrebbe obiettare che è l'unico, ma tant'è. Il fatto è che si rivela di importanza fondamentale man mano che il gioco prosegue.

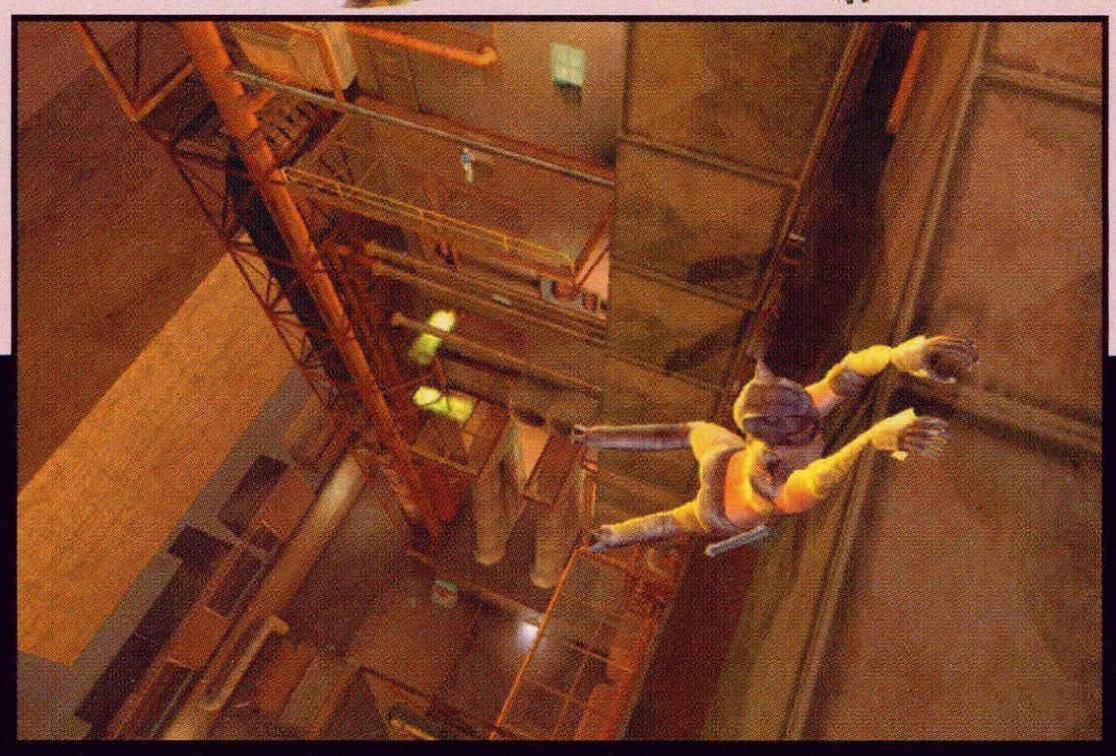
La sua funzione principale è ovviamente quella di arma: serve essenzialmente per tenere alla larga i nemici, soprattutto se sono in molti. La sua utilità esce però allo scoperto anche quando bisogna imprigionare un cattivo: potete infatti usare la frusta per afferrarlo al collo e trascinarlo verso di voi; una volta stretto nella vostra morsa, avrete la possibilità di scagliarlo contro una finestra/in un cassonetto/in qualche altro posto da cui non possa tornare.

Non vi basta ancora? E si può fare di meglio! La frusta di Catwoman è infatti uno strumento fondamentale per muoversi e per interagire con lo scenario. La potete quindi utilizzare per attivare interruttori che si trovano oltre inferriate, per esempio, o per afferrare oggetti e scagliarli dove vi torna più utile, o per distruggere elementi di fondale che vi danno fastidio (generatori di sistemi d'allarme, per esempio).

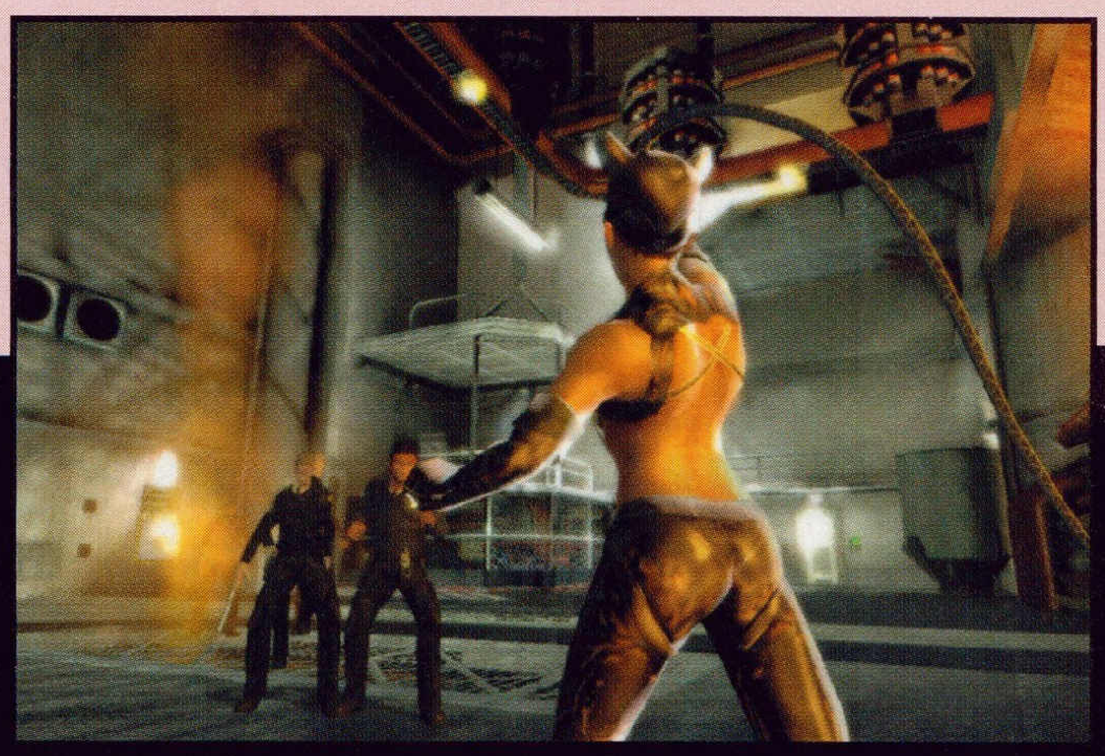
Le possibilità di movimento offerte dalla frusta si espandono inoltre all'utilizzo dello strumento come un appiglio: potrete aggrapparvi alle sporgenze e dondolarvi allegramente. La frusta può poi acquisire capacità addizionali tramite la spesa di gioielli di cui nell'articolo, aumentando ulteriormente la propria utilità.



**IL GIOCO È SUDDIVISO IN SEZIONI DI COMBATTIMENTO E SEZIONI DI ESPLORAZIONE**



▲ Catwoman può compiere balzi di una certa portata. Se poi non fossero sufficienti a raggiungere il luogo desiderato, può sempre aiutarsi con le mani.



▲ Il gioco è stato sviluppato in modo che la telecamera riprenda l'azione con un effetto molto "cinematografico". Questo dà luogo a inquadrature più o meno pregevoli...

## QUATTRO CHIACCHIERE CON L'ART DIRECTOR

Volendo approfondire il discorso "Catwoman", abbiamo pensato di chiedere qualcosa in più direttamente a John Miles, che si è dimostrato pronto a rispondere alle nostre domande. Ecco il risultato della nostra chiacchierata...

**TGM: Come avete limitato l'area di gioco? Avete messo dei muri invisibili o vi siete basati sugli elementi dello scenario?**
**John Miles:** Mettere dei muri invisibili sarebbe stata una soluzione poco elegante. Abbiamo invece creato un percorso che il giocatore possa seguire per arrivare alla fine del livello.

**TGM: In pratica, il livello stesso ha degli elementi che necessitano di essere sfruttati e che guidano il giocatore?**
**JM:** Esatto. Nonostante questo, esistono diverse strade per arrivare alla fine del singolo livello.

**TGM: Si parlava prima dei sensi di gatto di Catwoman: serviranno solo per seguire tracce o avranno anche un'utilità in combattimento?**
**JM:** Torneranno utili in combattimento perché permetteranno, per esempio, di scovare avversari che si nascondono dietro un angolo.

**TGM: Dicevi che nel gioco sarà possibile visitare liberamente i livelli già giocati... ma sarà effettivamente necessario?**
**JM:** No, ma è una possibilità per recuperare bonus che magari erano sfuggiti al primo passaggio.

**TGM: Riguardo le mosse che si possono acquistare cosa puoi dirci? Si applicano solo in combattimento o ne esistono alcune che possono aumentare le potenzialità di movimento del personaggio?**
**JM:** Esistono mosse di entrambi i tipi e ce ne sono anche alcune ibride. Per esempio, quando si impara a usare la frusta, la si può usare per colpire i nemici o per appendersi a delle sporgenze.

**TGM: Quindi, per tornare al discorso di prima, sarà possibile esplorare i livelli già visti e usare le nuove mosse per raggiungere posti a cui prima non si poteva accedere?**
**JM:** Sì, in alcuni livelli sono effettivamente presenti dei luoghi che non si possono vedere al primo passaggio. È necessario usare mosse che si acquistano più avanti.

**TGM: A proposito dei livelli, avete aggiunto qualcosa che non si vede nel film? Per esempio nuovi luoghi da esplorare o boss di fine livello?**
**JM:** Entrambe le cose. Benché il gioco abbia come scenario di base i posti che si vedono nella pellicola, abbiamo suddiviso ciascuno di essi in 5-7 livelli, che abbiamo poi sviluppato da noi.

**TGM: Sono stati riprodotti altri attori, oltre ad Halle Berry?**
**JM:** Ci abbiamo messo Sharon Stone, che ricopre un ruolo nel film. Per gli altri personaggi, ci siamo solo ispirati a quello che si vede nella pellicola.

**TGM: Quali saranno le principali differenze tra le varie versioni del gioco?**
**JM:** Non ci saranno grosse differenze tra le versioni per PC, Xbox, GameCube e PlayStation 2. La versione per Xbox avrà una risoluzione più alta, ma questo è quanto: abbiamo mantenuto gli effetti grafici inalterati tra le varie piattaforme. Ovviamente, la versione per GameBoy Advance è tutta un'altra storia.

Catwoman sembrerebbe quindi un titolo dal gameplay solido e parecchio curato. Vi rimando alla recensione per un parere definitivo, ma, se sarà bello da giocare quanto da vedere, probabilmente non si rivelerà una delusione. Alla EA stanno già pensando al seguito...

## DONNE GATTO A CONFRONTO

Quando ho saputo che Halle Berry avrebbe interpretato Catwoman nel prossimo film, sono rimasto un po' dubbioso. Dopotutto, nell'immaginario comune, Catwoman è la Michelle Pfeiffer di Batman Returns (benché non sia stata la prima attrice a interpretare questo ruolo). Vediamo un po' come Halle Berry e Michelle Pfeiffer hanno dato la propria versione della Donna Gatto.

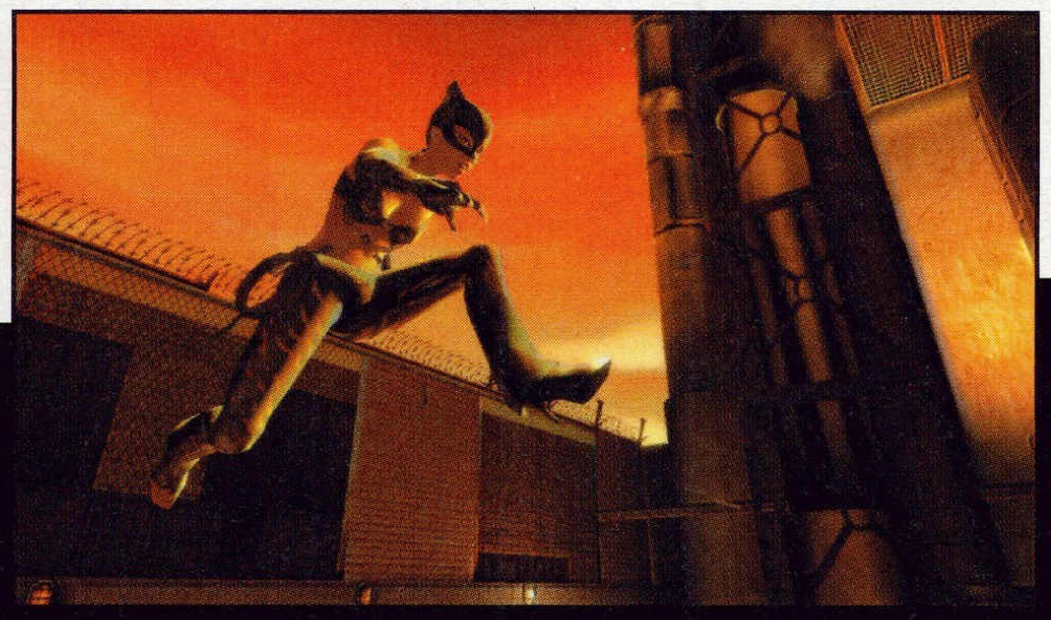
**MICHELLE PFEIFFER**
Nata il 29 aprile 1958 (Batman Returns è del '94), alta 169 cm., Michelle Pfeiffer ha cominciato la carriera di attrice negli anni '70. La sua Catwoman risente del tono pesantemente dark che Tim Burton ha dato ai Batman da lui diretti: è una donna fatale in tuta attillata, che riesce a essere sexy pur non rinunciando a un'aura animalesca. Anzi, forse è proprio grazie a essa che risulta così conturbante. È una caratterizzazione che ha poi influenzato qualsiasi apparizione successiva del personaggio, nei fumetti e nei cartoni animati.

**HALLE BERRY**
Halle Berry è nata il 14 agosto 1966 ed è alta 170 cm. Sarà una Catwoman al passo con i tempi, più provocante ma più "buonista", pur non perdendo la sua connotazione criminale.

Se Michelle Pfeiffer era una Catwoman "gatta", Halle Berry è una Catwoman "pantera", dal look più aggressivo e le cui movenze si giovano delle moderne tecniche di computer grafica per essere quanto più simili possibile a quelle di un vero felino. Probabilmente, mai nessuna Catwoman prima di questa è stata tanto temibile al momento di sfoderare gli artigli.

## IL GIOCO SFRUTTA UN'ATMOSFERA OSCURA E CREPUSCOLARE, CHE HA CONSENTITO AL TEAM GRAFICO DI GIOCARE CON GLI EFFETTI DI LUCE

▲ Vi sembrano movenze poco realistiche? In effetti, si è assimilata la figura della protagonista a quella di un gatto, per conferirle un modo di articolare il corpo molto simile.



▲ L'ambientazione crepuscolare ha permesso ai grafici di giocare con le luci, consentendo l'implementazione di effetti visivi di notevole effetto.

GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo

www.nintendo.it

HI-SCORE

000000 007650

# HANNO SCRITTO LA STORIA CON I PIXEL

*prezzo consigliato al pubblico

THE LEGEND OF ZELDA™: TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 1986 - 2004 NINTENDO. EXCITEBIKE™: © 1984 - 2004 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. "TETRIS" IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. SUPER MARIO BROS.™: © 1985 - 2004 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. PAC-MAN™: © 1980, 1984 NAMCO LTD. LICENSED TO NINTENDO. "PAC-MAN" IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD. - 2004 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. BOMBERMAN™ - BOMBERMAN IS A TRADEMARK OF HUDSON SOFT. © 1987 HUDSON SOFT. LICENSED TO NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. DONKEY KONG™: © 1981 - 2004 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. ICE CLIMBER™: © 1984 NINTENDO.

## NES Classics. The original fun. A soli €19,99.*

Scopri i videogames che hanno fatto epoca sulla nuova Classic NES Edition SP.

# JUICED

PREVIEW

Gianluca Cardinali **abbath@xenia.it DDF**

**SVILUPPATORE**
Juiced Games

**PUBLISHER**
Acclaim

**DISTRIBUTORE**
Halifax

**USCITA**
settembre 2004

**SITO**
www.juicedthegame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Vuoi abbellire il tuo desktop? Scarica gli sfondi di Juiced da TGM Online!**

**Se la matematica non è un'opinione (e nemmeno un pignone), il grande numero di incidenti sulle strade consiglia una cosa sola: rimanere in auto il minor tempo possibile. Ecco perché l'ideale è una vettura che vada come una fucilata...**

I commenti positivi, soprattutto dopo l'appariscente comparsa all'ultimo E3 losangelino, si sono sprecati per Juiced. Il fatto da pressoché insignificante diventa curioso se contiamo che Juiced non è certo uno di quei titoli rivoluzionari di cui si sente parlare per mesi e mesi: si tratta di un gioco di guida ben piazzato sui binari del genere arcade, come già se ne sono visti in giro; chiamiamoli i "figli digitali di Fast & Furious", tanto per inquadrare meglio la matrice da cui proviene il concept di gioco. I vostri redattori preferiti, attenti come gordon setter (tranquilli, è solo un cane da ferma...), puntano due prede di grosso taglio

**"ABBIAMO PUNTATO SULL'INTENSITÀ DELLE SENSAZIONI CHE IL MEZZO DA PILOTARE SARÀ IN GRADO DI SPRIGIONARE"**
***RICHARD BADGER***
***LEAD DESIGNER DI JUICED***

▲ La classica ambientazione che rimanda al sud degli Stati Uniti: secondo voi questa città somiglia più Miami o a Los Angeles?

▲ E ricordate, come dice(va) il nostro angelo protettore Nico Cereghini: "Cinture ben allacciate, luci accese anche di giorno e prudenza, sempre."

come Stephen Powell e Richard Badger - rispettivamente Project Manager e Lead Designer del team di sviluppo - per vedere di scovare qualche dettaglio in più su questa produzione.

## LA PAROLA AI PROGRAMMATORI

Una piccola premessa è d'obbligo: i ragazzi alla Juiced Games, provenienti quasi tutti dall'esperienza Rage, possono vantare una moderata credenziale nel campo delle simulazioni di guida. Al momento del "salto di qualità" però succede la tragedia: con un titolo pronto per sbarcare su mercato multipiattaforma (chiamato Lamborghini, da non confondere con l'imminente Lamborghini FX targato Milestone), Rage Software fallisce e va tutto all'aria. Noi abbiamo voluto cominciare proprio da lì...

**TGM: Cosa successe all'interno del team, quando seppe della cancellazione del progetto Lamborghini?**

Stephen Powell: Semplicemente eravamo troppo vicini al traguardo per mollare la presa, dunque quando il team ha dovuto affrontare la chiusura del progetto Lamborghini, si è deciso di ripartire sulla stessa strada e con la medesima determinazione, ricreando una simulazione di guida in grado di esaltare anche i piloti più spericolati. Tornando a Lamborghini, è da considerare che

**"ABBIAMO PENSATO DI DARE MAGGIORE IMPORTANZA ALLA CONDOTTA DI GARA E ALLA POPOLARITÀ"**
***STEPHEN POWELL***
***PROJECT MANAGER DI JUICED***

sarebbe stato il primo gioco per Xbox a supportare il multiplayer attraverso il servizio Live!. Fortunatamente non è stato lavoro sprecato, visto che ci ha permesso di arrivare a questo appuntamento ben preparati anche sotto l'aspetto dell'online gaming.

**TGM: Juiced non sarà mosso dallo stesso engine di Lamborghini. Come mai avete optato per la creazione di un codice nuovo di zecca?**

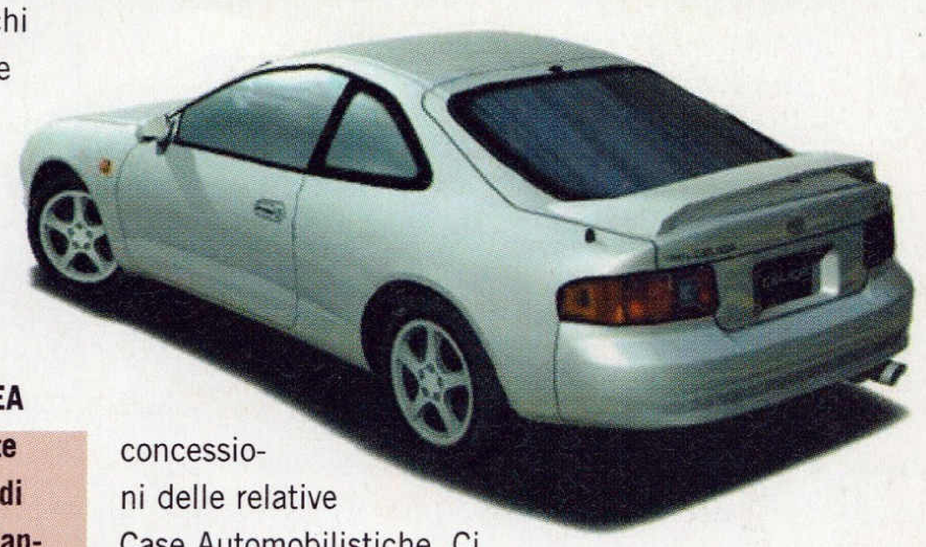
Richard Badger: Perché il concetto su cui ruota questo nuovo titolo si differenzia leggermente da quello su cui era basato il precedente gioco. Partendo dalle "fondamenta" del titolo siamo riusciti a dare un'impronta a metà tra la simulazione automobilistica e l'adrenalina dello stile arcade, una miscela su cui contiamo molto per coinvolgere il maggior numero di utenti possibile. Per il resto, abbiamo puntato sull'intensità delle sensazioni che il mezzo da pilotare sarà in grado di sprigionare. L'idea di trovarsi a bordo di un missile con le ruote, con il trambusto degli scarichi e gli sguardi poco amichevoli degli avversari, e ancora più importante, la possibilità di maneggiare un auto completamente "personalizzabile" saranno i punti di forza di Juiced.

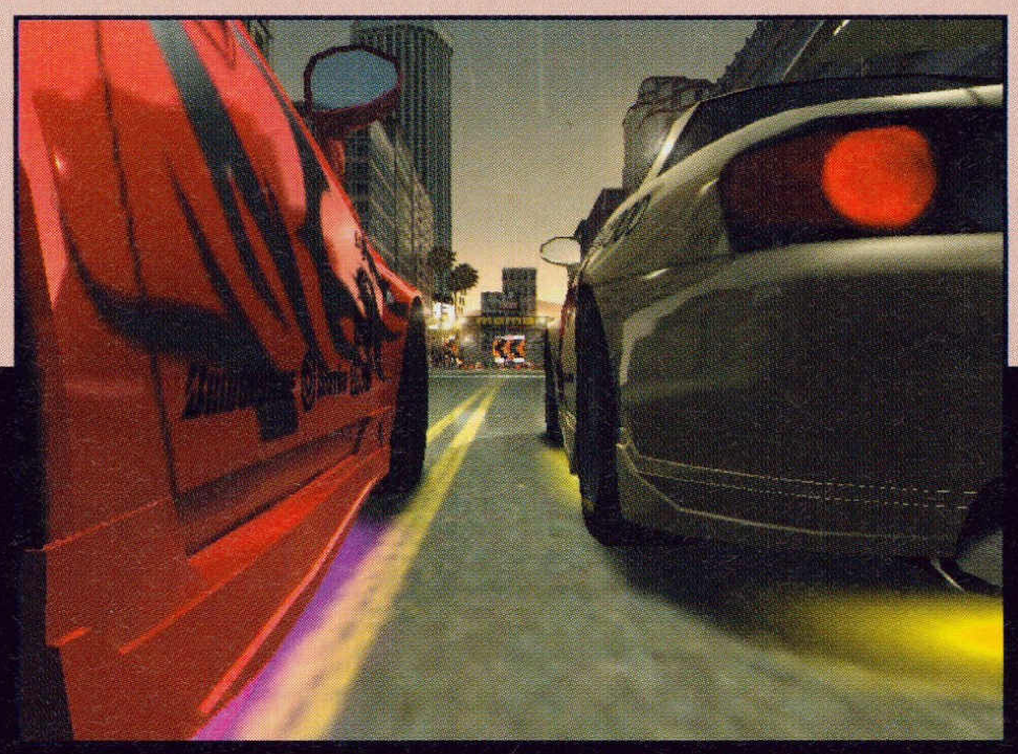
**TGM: Beh, messa così sembra un po' la stessa ricetta vista in Need For Speed Underground di EA e in altri racing game di questo tipo. Non pensate che ci sia il rischio di offrire il solito pacchetto di auto super luccicanti, il consueto giro di gare clandestine, il classico mucchio di soldi da reinvestire in officina e basta? Cosa mi potete dire, per esempio, dei modelli di guida? I mezzi che piloteremo avranno reazioni diverse o una 206 sarà difficile da manovrare tanto quanto una Ferrari?**

SP: Da questo punto di vista, Juiced parte con un bel vantaggio: le auto che abbiamo inserito nel gioco sono pienamente coperte dalle concessioni delle relative Case Automobilistiche. Ci siamo basati sulle specifiche tecniche forniteci da ciascun costruttore per rendere alla perfezione i comportamenti delle singole automobili, e quello che vedrete su schermo è la proiezione esatta dei dati che ci ha fornito chi quelle macchine le fabbrica realmente. Questa caratteristica doveva però essere sfruttata al meglio, ecco perché il nostro esperto di "fisica videoludica" (io avevo sempre 4 in fisica videoludica, non mi

### DONNE, BUOI E MOTORI, SON GIOIE E DOLORI...

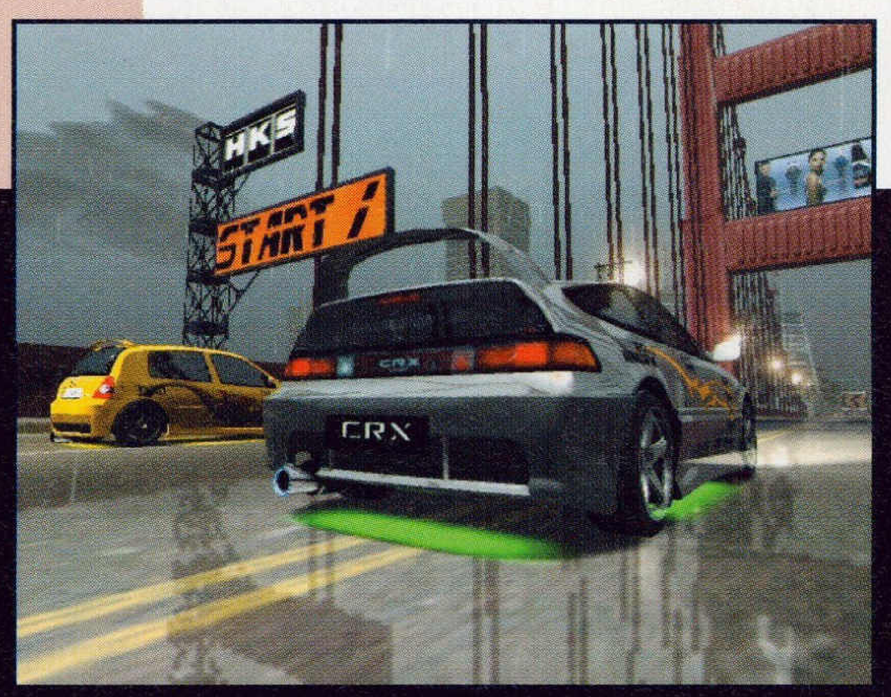
Sappiamo bene che la fiera americana delle tre E, tenutasi a metà primavera, è nota anche per le sue capacità di radunare belle donne, meglio se poco vestite, ancora di più se non capiscono una parola di quello che si dice loro. Per un'occasione del genere, Acclaim sfodera sempre l'abito bianco, ossia abusa di "balconate con vista" e di "sorrisi ammiccanti" per attirare il videogiocatore sapiens verso i propri padiglioni. Con Juiced, visto il genere trattato ancor più delle cronache recenti di Acclaim (le critiche per BMX XXX e la vicenda della causa di Dave Mirra, per dirne due), ci aspettavamo il finimondo. C'è addirittura chi aveva puntato dieci euro sull'intervento della buon costume. E invece niente, o... quasi, quantomeno stando alla foto qua attorno. Lo dicevo io, attenti a non esagerare coi cofani!





▲ Sulla griglia di partenza si respira tensione. Sinceramente si respira anche un po' di gas nocivo e l'atmosfera ne guadagna (o ne perde?). Ma che fine raffica di doppi sensi!

▶ Notare l'effetto bagnato stile "cera sul pavimento di casa". Mi chiedo se una qualche costruttrice di pneumatici abbia già elaborato la ruota-pattina, per un rendimento perfetto su superfici lustre come questa...



**IL GIOCO È AMBIENTATO IN UNA GRANDE CITTÀ SUDDIVISA IN DISTRETTI, OGNUNO CON AMBIENTAZIONI E "CREW" DIFFERENTI**

ricordavo mai il teorema di Mijamoto: Zuccata sotto a Muro di mattoni = Soldi... bah!) si è sobbarcato un duro lavoro di studio tra teorie e calcoli di guida per fare sì che il comparto di "tuning" rispetti la realtà dei fatti. Il risultato è ottimo: l'effetto "prima e dopo" che si prova al volante quando si monta una nuova componente del motore è assicurato, e tutte le varianti in ballo, come per esempio il peso del mezzo e l'aerodinamica, si ripercuoteranno sui controlli di gioco. L'approccio alla guida è sensibilmente differente tra auto con trazione diversa, e per avere successo bisognerà avere uno stile di guida molto versatile.

**TGM: Si tratterà di un gioco particolarmente lungo o impegnativo?**

RB: La curva di apprendimento che abbiamo dato a Juiced partirà molto dolcemente, anche perché giocando ai titoli che hanno già percorso questa strada ci siamo accorti che c'è necessità di far guadagnare cospicuamente il pilota già da subito, per incentivarlo a spendere tempo (e fantasia) nel modificare assetti, telai e adesivi. In questo modo è più facile creare nel giocatore l'idea di essere di fronte a un titolo su cui vale la pena spendere un bel po' di ore, anche perché, come ripeto, ogni variazione apportata al mezzo si rifletterà sulla guida.

**TGM: Avete progettato anche una qualche sorta di Story Mode per legare i vari avvenimenti del gioco?**

SP: Il gameplay si discosta in modo rilevante da quello proposto in tutti i nostri "concorrenti". In pratica, giocando a Juiced, non si dovrà seguire una trama vera e propria, scandita da episodi e gare prefissate. Non guadagnerete nuove auto vincendo gare, niente di tutto questo. Al contrario abbiamo pensato di dare maggiore importanza alla condotta di gara e alla popolarità, da far incrementare per potersi fare accettare da compagnie sempre più blasonate. In questo modo, una volta guadagnato sufficiente rispetto, sarà l'utente a gestire tutto il traffico di soldi e di sfide, e a organizzare eventi particolari. Il gioco è ambientato in una grande città suddivisa in distretti, ognuno con ambientazioni e "crew" proprie, con tipiche regole di gara e ovviamente coi propri tracciati, percorribili peraltro in condizioni meteorologiche variabili.

**▲ Finalmente ho l'occasione di citare un indimenticato interprete della canzone degli '60, che diceva "I tuoi occhi sono fari abbaglianti, e io ci sono davanti"... ma come sarebbe a dire di chi sto parlando? Chiaramente di Mal...**

**TGM: Uno degli aspetti più valorizzati dagli utenti riguarda la possibilità di danneggiare visibilmente i mezzi, e di vederne poi le conseguenze in pista. Cosa potete dirci a riguardo?**

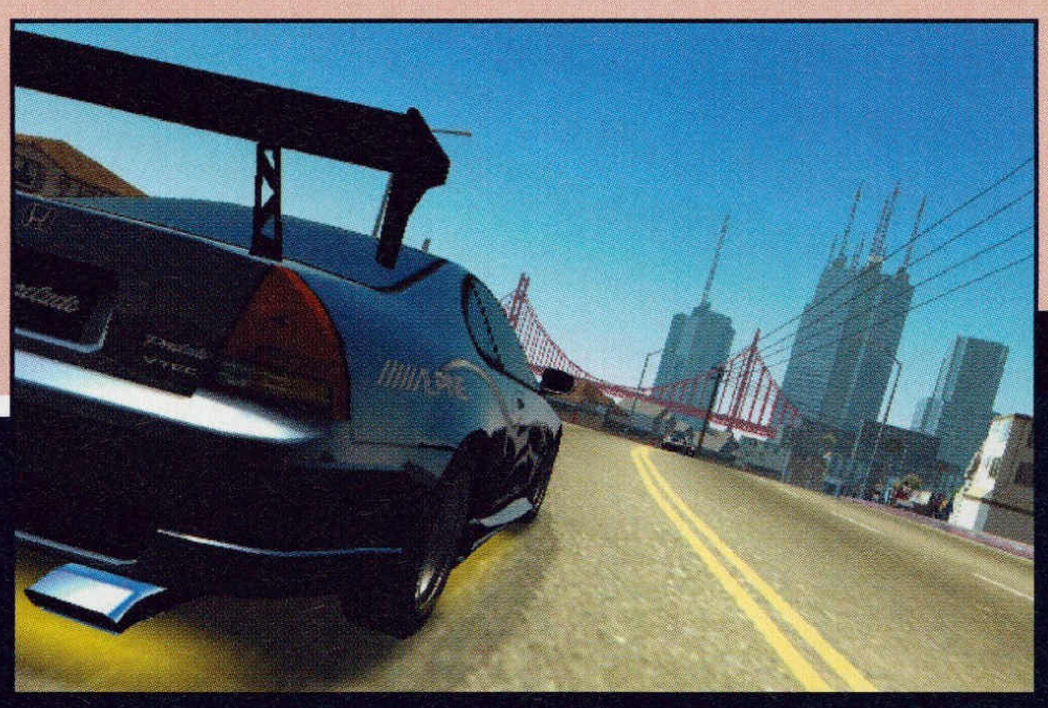
RB: La deformazione delle carene dell'auto è un altro di quegli aspetti che abbiamo tentato di curare al meglio, sempre guardandoci in giro e basandoci sulle nostre esperienze di videogiocatori. I costruttori hanno l'esigenza di non dare l'impressione d'insicurezza alla guida dei propri mezzi, per cui abbiamo stabilito che l'abitacolo di guida rimanesse sempre integro. Peccato che a noi sia rimasto "tutto il resto": ci siamo davvero sbizzarriti a ricreare tutti i danni, non limitandoci alla pura estetica ma addirittura escogitando qualche conseguenza nello svolgimento del gioco. Per esempio, ammaccare le auto dei rivali porta a perdere popolarità e rispetto, senza contare che, nel caso andassimo a danneggiare un compagno di squadra, questo perderebbe qualche "skill", col risultato che dovrete nuovamente impartirgli lezioni... insomma occhio agli specchietti gente.

In chiusura, sembra quasi di essere al cospetto di un gioco da non sottovalutare assolutamente. Non trovate anche voi che ci sia bisogno, in questo periodo più che in altri, di una bella, inaspettata sorpresa che sconvolga il mercato videoludico? Dai, settembre non è così lontano...

## INFLAZIONE!

Avviso a chi ha adocchiato questo box convinto di ritrovarci riportata la cura definitiva per i conti dello Stato. Ringraziando della fiducia (del resto in una preview si scopre sempre qualcosa d'importante, no?), devo però segnalare che l'inflazione a cui accenneremo qui dentro riguarderà esclusivamente il gran numero di street-racing pubblicati negli ultimi periodi. L'ispirazione del lungometraggio Fast & Furious ha generato un'ondata di entusiasmo attorno al fenomeno del tuning, così, dopo anni di silenzio e seguendo l'esempio di Need For Speed Underground, sono comparsi nelle release list titoli come RPM Tuning (PS2), Street Racing Syndacate (PC) e Shangai Street Racer (PC). A questi va anche aggiunto il tie-in ufficiale della pellicola, che ha lo stesso titolo e che vedrà la luce solo su PS2 e Xbox. Segnalando infine il seguito diretto di NFSU, vi lascio con un interrogativo: quale sarà il prossimo trend in fatto di giochi di guida? Io punto sui kart (arrivi tardi... ndToSo).

**▲ I bolidi presenti in gioco saranno tutti ricostruzioni fedeli dei modelli esistenti sul mercato. Una caratteristica che potrebbe rivelarsi fondamentale per il successo di Juiced.**



**▲ I riflessi sui mezzi sembrano davvero ben fatti. Bisognerà vedere se, con qualche ammaccatura, le nostre vetture manterranno il loro fascino...**

12+
www.pegi.info

VORRAI DIMENTICARE LA STORIA CHE STIAMO PER RACCONTARTI...

settembre 2004

UNKNOWN identity

FUTURE GAMES

*...nessuno può sottrarsi alle colpe riflesse*
*in uno specchio oscuro...*

completamente ITA in italiano

POWER UP
ONLY GAMERS LEFT ALIVE

© 2004 Future Games s.r.o. Licensed exclusively to Power Up S.r.l. for Italy. © 2004 Future Games s.r.o., Future Games s.r.o. and Future Games logo are registered trademarks of Future Games s.r.o. All rights reserved.

# BATTLEFIELD 2

PREVIEW

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

**SVILUPPATORE**
Digital Illusions

**PUBLISHER**
Electronic Arts

**DISTRIBUTORE**
Leader

**USCITA**
Primavera 2005

**SITO**
www.ea.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Il tuo clan è a caccia di nuovi territori da strappare al nemico? Fai un salto nella FragZone di TGM Online!**

**Battlefield è un brand ormai universalmente noto nel panorama degli FPS online. Tra meno di un anno potremo stringere tra le mani l'attesissimo sequel: Battlefield 2. Signori, cominciate a lucidare i cannoni...**

Dopo l'ottimo Battlefield 1942, seguito a ruota dall'altrettanto valido Battlefield: Vietnam, la serie bellica di Electronic Arts è diventata uno degli appuntamenti più importanti per gli amanti di shooter in soggettiva, vuoi per le indubbie preziosità tecniche, vuoi per la prospettiva del tutto nuova applicata all'esperienza di guerra. Previsto per la primavera del 2005, Battlefield 2 sarà la tanto attesa evoluzione di un gioco che spadroneggia sui server di mezzo mondo da ormai due anni. Abbandonati i classici scenari da Seconda Guerra Mondiale, il marchio Electronic Arts si appresta a fare il proprio ingresso nel panorama dei conflitti futuristici. Già, perché Battlefield 2 condurrà il giocatore tra le spire di una guerra collocata in un domani assai prossimo, dove tre grandi potenze (Stati Uniti, Cina e una non meglio precisata federazione mediorientale) si scontreranno per il predominio globale. Il tutto rigorosamente online.

All'interno di un tipico impianto FPS, Battlefield 2 proporrà numerose novità, prima fra tutte una maggior caratterizzazione cooperativa del gameplay, ora davvero votato allo scontro tra team coordinati da un comandante (si parla, in questo caso, di Commander Mode). Come in un

▲ Accovacciati dietro la nostra mitragliatrice respingiamo gli attacchi nemici.

▲ Gli elicotteri saranno tra i mezzi più potenti a nostra disposizione.

**"UNA DELLE FONTI PIÙ IMPORTANTI PER L'INTRODUZIONE DI NUOVE CARATTERISTICHE È LA COMUNITÀ ONLINE DI BATTLEFIELD 1942"**
***LARS GUSTAVSSON – PRODUCER DI BATTLEFIELD 2***

MMORPG, inoltre, il nostro soldato avrà la possibilità di migliorare le proprie abilità nel corso dell'azione. Questo aspetto conferirà all'atmosfera generale un inedito retrogusto formativo.
La vera chiave di volta dell'atteso sequel risiede tuttavia nell'implementazione di un engine capace di gestire un elevatissimo grado di "distruttibilità" dello scenario, caratteristica questa già introdotta da altri in passato, ma ora davvero determinante anche per l'effettivo peso sul gameplay. Come dire, non solo effetti speciali fini a se stessi, ma veri e propri elementi coi quali confrontarsi costantemente. La possibilità di giocare contemporaneamente contro altri cento soldati virtuali la dice lunga sulle potenzialità di supporto di Battlefield 2, nobilitate da mappe dinamiche che si conformeranno all'effettivo numero di giocatori collegati. Scordiamoci quindi locazioni minuscole piene zeppe di soldati o, al contrario, sterminati deserti popolati da un paio di timorose reclute. TGM ha scambiato quattro chiacchiere con Lars Gustavsson, producer del gioco. Ecco in dettaglio il succo dell'incontro.

**TGM: Quante persone stanno lavorando al progetto e quale filosofia realizzativa state seguendo?**
Lars Gustavsson: La dimensione del team di sviluppo è determinata dal livello di produzione. Durante la preproduzione, per esempio, avevamo un piccolo gruppo di designer concentrato sulla realizzazione delle strutture di base. Abbiamo stimato che l'intera produzione coinvolgerà una cinquantina di persone, inclusi alcuni specialisti che avranno il compito di "ripulire" il gioco al fine di renderlo il miglior prodotto possibile. Per quanto riguarda la concettualizzazione, Battlefield 2 incorporerà le migliori caratteristiche di BF1942, con l'aggiunta di una grafica e di un sonoro sensibilmente potenziati e, soprattutto, di nuovi elementi nel gameplay. Terminato BF1942 ci siamo posti l'obiettivo di individuare quello che aveva funzionato e quello che i fan si sarebbero aspettati. Ci siamo così resi conto che i punti chiave dell'universo BF erano il fattore divertimento, l'equilibrio di un gameplay in stile "sasso-carta-forbici" e la presenza di veicoli e armi semplici da usare ma difficili da gestire. Quello che stiamo facendo ora è costruire caratteristiche nuove sopra questi capisaldi. Una delle fonti più importanti per l'introduzione di nuovi elementi di gioco è la comunità online di Battlefield. Passiamo molto tempo a valutare l'efficacia di una nuova caratteristica e, se questa non aggiunge nulla di significativo, la eliminiamo. È una cosa che poche persone comprendono pienamente: si può promettere molto, ma la persona intelligente garantisce solo ciò che può realmente dare.

▼ I particolari delle armi manderanno in sollucchero tutti i guerrafondai virtuali.

**TGM: Parlaci della creazione del vostro nuovo engine e del grado di coinvolgimento che riuscirà a trasmettere. Quali tecniche sono state utilizzate?**
L.G.: Per raggiungere i nostri scopi abbiamo dovuto aumentare sensibilmente la qualità visiva del gioco. Il nuovo engine, sviluppato da zero, supporta pienamente gli shader e sfrutta tutto il potenziale dell'hardware di ultima generazione. Una delle maggiori novità consiste nell'illuminazione dinamica che interesserà ogni singolo pixel su schermo. Per rendere il colpo d'occhio gradevole e per mantenere un framerate accettabile abbiamo introdotto particolari tecniche di sviluppo, che ci hanno consentito di combinare illuminazione globale e luci emisferiche con un normale mapping per-pixel. Tutte queste caratteristiche permettono un grado di libertà realizzativa enorme, con conseguente aumento dei dettagli a video e delle possibilità di interazione con l'ambiente. Tutto ciò, ovviamente, trasmetterà al giocatore una sensazione di coinvolgimento assoluto.

**TGM: Ci puoi presentare in dettaglio il Commander Mode?**
L.G.: Nel corso degli anni ci siamo resi conto che la comunità di BF1942 e gli stessi membri del team di sviluppo affrontavano il gioco in mille modi diversi. Inizialmente la gente vagava sola per la maggior parte del tempo ed era difficile assistere a forme di cooperazione. Poi i giocatori hanno compreso che avere nel proprio team un medico o un ingegnere poteva essere un vantaggio. La cooperazione ha così cominciato a diffondersi sempre più. Con il Commander Mode ci siamo spinti un passo più in là, introducendo una caratteristica che permette di coordinare al meglio tutti i team, in modo tale che i singoli membri collaborino per un obiettivo comune. Il comandante disporrà di un numero di informazioni sensibilmente superiore rispetto agli altri membri del team, viatico per un'ottimale gestione degli ordini da impartire. Non per niente, il punteggio finale del comandante terrà conto delle sue doti di leader nella gestione della squadra.

▼ La potenza di fuoco del nostro Cobra lascia davvero senza parole

**TGM: La penetrabilità di alcuni materiali sembra a prima vista una delle caratteristiche più interessanti di BF2 e rappresenta una grande novità nel panorama degli FPS. È stato difficile implementare questo elemento? Quanto influenzerà il gameplay?**
L.G.: Non è stato particolarmente difficile implementarlo. La sfida sta nel rendere il tutto funzionale al gioco, in modo da influenzare sensibilmente il gameplay. Per esempio, rifugiarsi dietro un muro non sarà più sinonimo di salvezza certa. L'importante è che il tutto non appaia troppo frustrante o poco intuitivo.

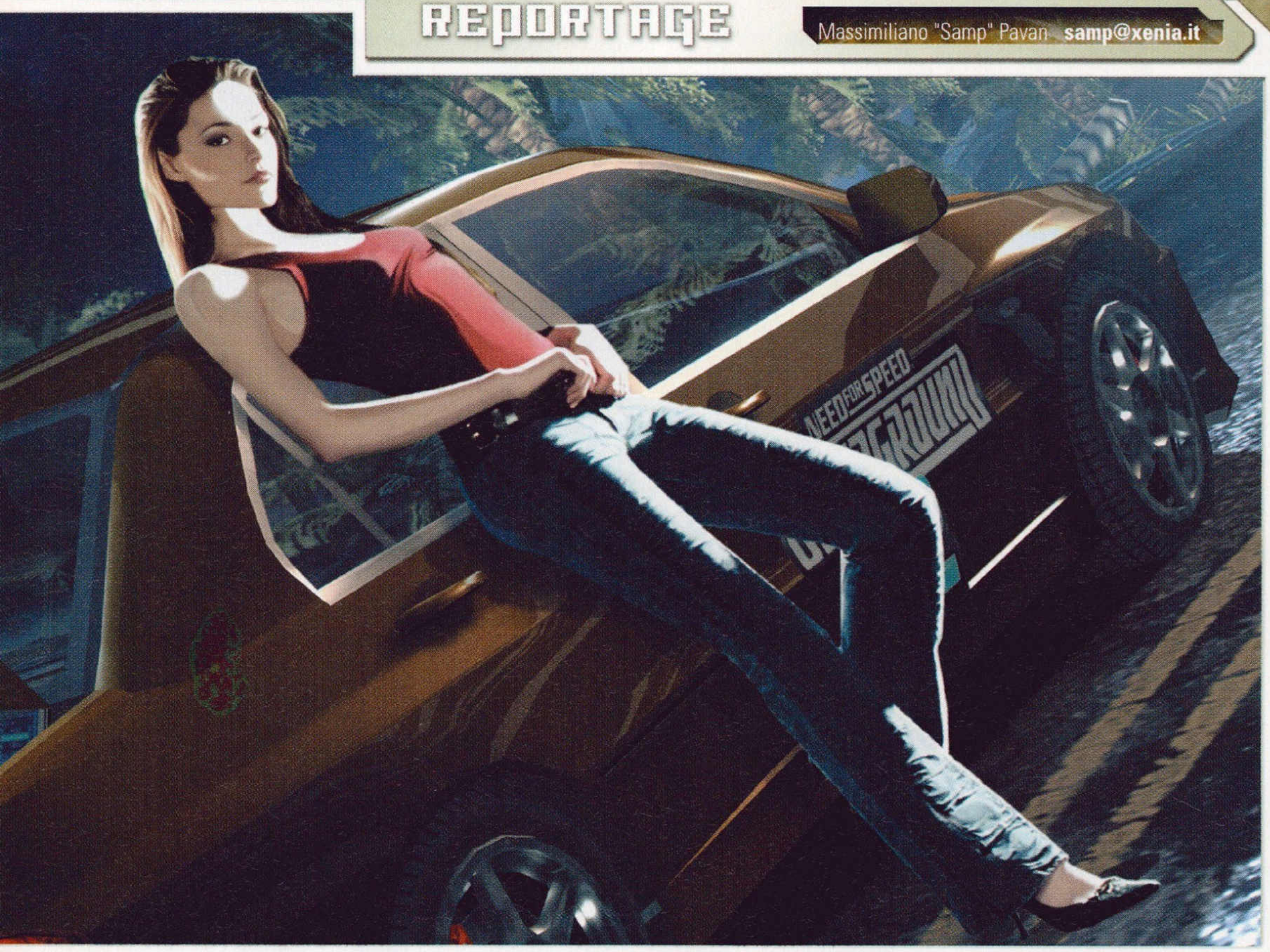
Indubbiamente Battlefield 2 è un titolo promettente, che dovrà però confrontarsi – e non sotto il punto di vista meramente estetico – con il suo prequel. Sarà in grado di ridefinire lo standard da lui stesso creato? Per conoscere la risposta, signori, c'è ancora tempo...

▼ In certi frangenti, la cura per il dettaglio grafico rasenta il maniacale.

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

REPORTAGE

Massimiliano "Samp" Pavan **samp@xenia.it**



**SVILUPPATORE**
EA Canada

**PUBLISHER**
Electronic Arts

**DISTRIBUTORE**
Electronic Arts

**USCITA**
Novembre 2004

**SITO**
www.needforspeed.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

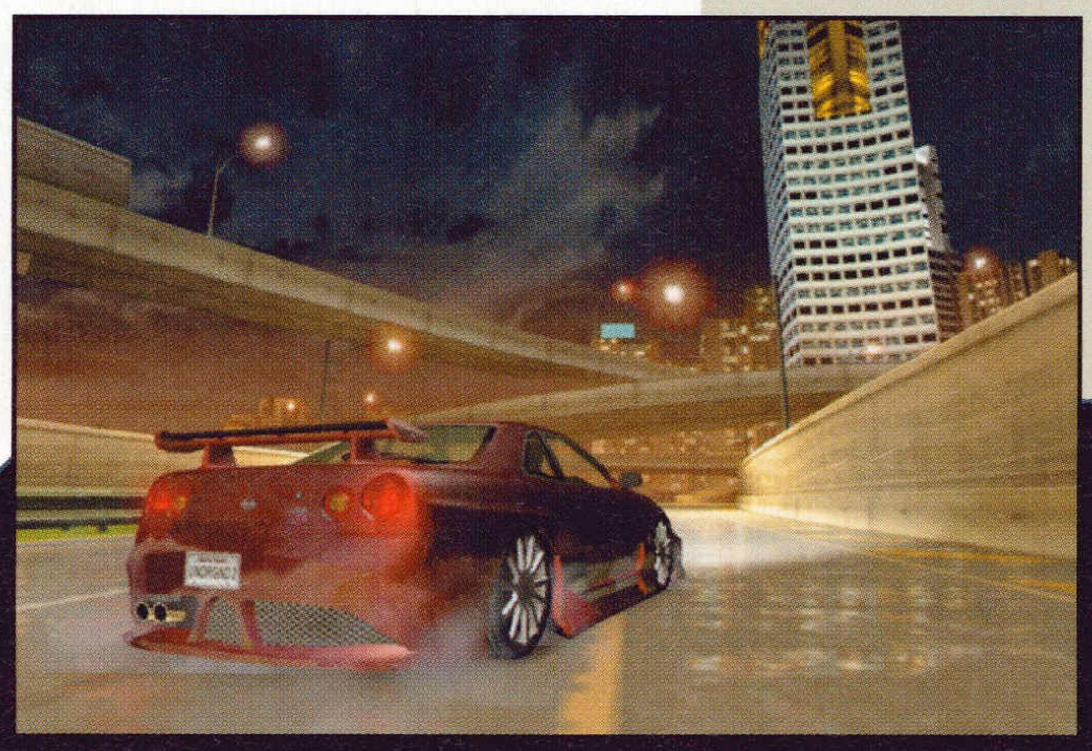
**Cerchi altre succose news su Need For Speed? Vieni su TGM Online!**

**Prendete una Fiat Uno, taroccate il motore, mettete delle lucette blu un po' qua e un po' là e fate come il nostro Max Cioè. Tutto questo nel nuovo gioco di Electronic Arts.**

REPORTAGE

Il mestiere del redattore, al contrario di quello che si potrebbe generalmente pensare, non è esattamente l'occupazione più esaltante e divertente del mondo (dal mese prossimo, allora vai a spelare patate... ndToSo): nottate in bianco per poter consegnare gli articoli ai sommi capoccia in tempo utile, giochi da visionare di qualità infima e altro ancora. Però ogni tanto arrivano le soddisfazioni, come in questo caso: un bel viaggetto a Madrid dove, tra alberghi di lusso, cibo locale, una vera e propria caccia al Taxi e passeggiate per la città, abbiamo assistito a una presentazione di Electronic Arts. Chris Lee e James Deverill hanno mostrato a un pubblico di interessati giornalisti il roboante e atteso Need For Speed Underground 2. Se l'acclamato Gran Turismo su

**SE L'ACCLAMATO GRAN TURISMO SU PLAYSTATION 2 È IN UN CERTO SENSO IL GIOCO DI RUOLO DELLE AUTOMOBILI, LA SERIE UNDERGROUND È UN VERO E PROPRIO RPG DEL TUNING**



▲ Una macchina rossa sfreccia a tutta velocità: l'ambientazione notturna del gioco rende particolarmente visibili i riflessi dell'ambiente sull'asfalto.

▲ I grattacieli conferiscono all'ambiente un fascino indiscutibile. In questo caso le due macchine passano decisamente in secondo piano.

**NELLA NUOVA MODALITÀ OUTRUN NON ESISTE ALCUN TRACCIATO PREFISSATO MA È COMPITO DI CHI SI TROVA IN TESTA DECIDERE LA STRADA DA SEGUIRE**

PlayStation 2 è in un certo senso il gioco di ruolo delle automobili, la serie Underground è un vero e proprio RPG del tuning (per essere chiari, si parla di taroccamento di macchine senza limiti). Premesso questo, il nuovo Need for Speed, per quello che ci è stato possibile vedere e giocare, pare una vera e propria evoluzione del concetto di gioco di guida tamarro. Dove il primo Underground, nella fase precedente alle gare, presentava un ricchissimo menù di opzioni, tanto vasto da fare smarrire più di un giocatore, il seguito propone una città ricostruita sulle cui strade è possibile guidare la propria macchina, faticosamente modificata. Girovagando per la metropoli virtuale, progettata mescolando un po' lo stile americano e quello europeo, sarà possibile andare alla ricerca di negozi per acquistare delle componenti quali luci al neon (niente paura, l'ambientazione è notturna), freni avanzati e chi più ne ha più ne metta, per poi sfidare i conducenti delle altre vetture in gare "outrun" dove lo scopo è seminare l'avversario. L'aspetto interessante di questa nuova gara risiede nel circuito: non esiste alcun tracciato prefissato ma è compito di chi si trova in testa decidere la strada da seguire. In alcuni punti della città, divisa in cinque distinti quartieri, sarà inoltre possibile affrontare diversi tipi di corse: prepariamoci, quindi, a rivedere tutto quello che di buono ci aveva proposto il primo Need for Speed Underground. Purtroppo non ci è stato possibile scorgere i dettagli dell'ultima fatica di Electronic Arts: il gioco era ancora incompleto e la demo propostaci era tutt'altro che esente da bachi di programmazione. Dal punto di vista tecnico c'è ben poco da dire, visto il prematuro stato dei lavori. Difficile quindi azzardare dei commenti... ma una notizia con cui rallegrarvi c'è! Il gioco mostrava già, nel complesso, una buona qualità audiovisiva e una fluidità rispettabile. Sui nostri PC, presumibilmente, il gioco completo sarà ancora più spettacolare, fluido e ricco di dettagli. È ancora presto per dare un giudizio e per riuscire a carpire e scovare i miglioramenti promessi dagli sviluppatori. Quello che possiamo fare, però, è dare un'occhiata insieme alle caratteristiche annunciate da EA Canada: sono rappresentate più di trenta compagnie specializzate nel tuning mentre sono riprodotte, su licenza dei costruttori, molte automobili attualmente in commercio. Si potranno guidare, ad esempio, vetture della Toyota, della Nissan, della Mitsubishi e altre ancora.

Dulcis in fundo, da segnalare la gradita conferma della modalità online. E ora lasciamo la parola a Chris Lee, PM di EA Canada Studio.

## L'INTERVISTA...

**TGM: Ciao Chris!**

**Chris Lee:** Ciao a te e ai lettori di The Games Machine.

**TGM: Cominciamo da una domanda semplice e banale. Quante persone hanno partecipato al progetto e quanto tempo si è reso necessario per la programmazione del gioco?**

**Chris:** Il team di sviluppo è composto da una novantina di persone, qualcuna in meno rispetto al precedente capitolo di Need For Speed poiché questa volta abbiamo quattordici mesi a disposizione. Il gioco uscirà infatti a novembre e i lavori sono cominciati nel mese luglio 2003.

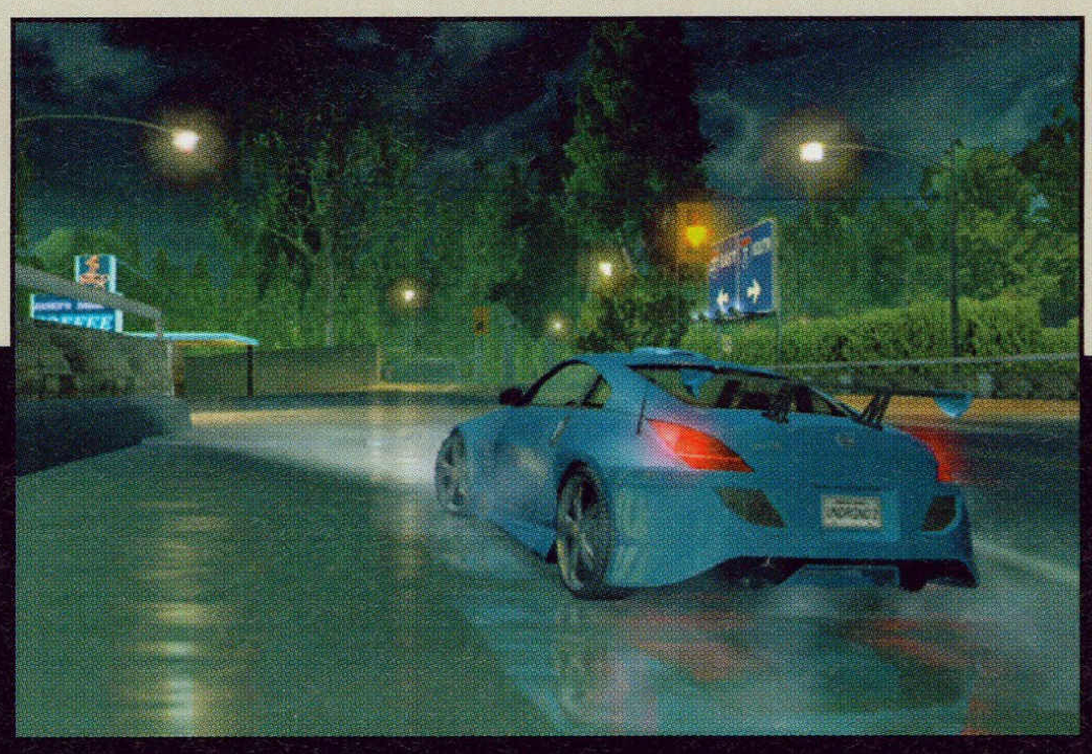
**TGM: Per quale motivo si è deciso di dare un seguito a Need for Speed Underground? In passato i giochi della serie erano differenti di episodio in episodio.**

**Chris:** Il poco tempo a disposizione fornitoci per programmare il primo Need For Speed Underground non ci ha permesso, purtroppo, di implementare tutte le buone idee che avevamo.

### IL TUNING: VITA MORTE E MIRACOLI

Chi vi scrive è molto divertito dal fenomeno del tuning: non riesco a trovare niente di interessante nel modificare un'automobile ma devo sicuramente riconoscere che per vari motivi, le macchine taroccate per avere alte prestazioni e, perché no, alta visibilità (un po' come il modding estremo dei case in ambito informatico), si portano dietro un mondo interessante e da scoprire. Al di là del connubio tra donne seminude e motori, rinnovato anche dal nostro Need For Speed, è impossibile non rimanere colpiti da "semplici" auto da strada trasformate in bolidi o in veri e propri capolavori di design hi-tech. Tra i vari produttori di accessori troviamo l'azienda Momo, fornitrice peraltro di componenti per la Ferrari di Schumacher. Il loro sito è raggiungibile all'indirizzo www.momo.it . I più smanettoni invece vorranno vedere le creazioni della gente comune. All'indirizzo www.tuttotuning.it troverete una vera e propria rivista online: automobili dei lettori, articoli di approfondimento e un vivace forum. Discussioni e altro le trovate anche su www.tuning-italia.it . Benvenuti nel mondo del tuning!

▲ Ecco, quando si nomina la parola "tamarro" quello che si intende è il neon giallo e la fiancata con la fiamma. Cool!



▲ A sinistra o dritti? O facciamo finta di andare dritti e poi andiamo a sinistra? Anche questa potrebbe essere una tattica per vincere...

**"IN QUESTO SEGUITO ABBIAMO INSERITO TUTTE QUELLE CARATTERISTICHE CHE NON SIAMO RIUSCITI A IMPLEMENTARE NEL PRIMO UNDERGROUND." CHRIS LEE – *PM DI EA CANADA STUDIO***

Il primo Underground era bello e, avendo ricevuto delle fortissime sollecitazioni dal nostro pubblico, abbiamo deciso di programmare il sequel. NFSU2 si ispira al primo, migliorandolo notevolmente. Come ho detto prima, la base di partenza era buona: per cominciare, abbiamo inserito tutte quelle caratteristiche che, per un motivo o per l'altro, non siamo riusciti a implementare nel primo Underground.

**TGM: Il pubblico, quindi, vi ha spinto a preparare un sequel e avevate già qualcosa di pronto ma non sfruttato. Ma quando è stato poi deciso di dare il via al nuovo progetto, su cosa vi siete basati per migliorare il gioco?**
**Chris:** Il fattore per noi più importante è il feedback dei nostri giocatori perché è l'unica possibilità che abbiamo di conoscere i gusti delle persone che comprano i nostri titoli. Per il resto, ascoltiamo il parere di tutti ma non aspettiamo che il giocatore arrivi nei nostri uffici e ci dica che dobbiamo implementare questo e quello e che magari ci spieghi anche come farlo: ovviamente è compito dei nostri designer. Certo che senza delle richieste specifiche da parte del pubblico è impossibile cercare di migliorarsi. È per questo che l'opinione di tutti è importante: ci consente di dare un indirizzo specifico allo sviluppo di un sequel, in modo da garantire un maggior divertimento a tutti quanti. Inoltre, leggiamo ogni singola recensione e analizziamo tutte le valutazioni. Insomma, non ci facciamo sfuggire neppure una virgola.

**TGM: Che strada avete deciso di prendere dunque, per differenziare questo capitolo dall'originale?**
**Chris:** Sapevamo che qualcosa non andava, nel primo Underground. Il nostro lavoro si è focalizzato in particolar modo sull'immersività. Ora il giocatore si trova una città intera al posto di sterili e freddi menu di scelta delle gare. Inoltre, con l'outrun è pure in grado di inventarsi percorsi sempre nuovi su cui gareggiare. In un certo senso, la metropoli virtuale è un grande menu vivente. Non si perde tempo a guardare un elenco di modalità di gioco ma si è sempre in pista. Questo senza andare in profondità nel gioco, dove i più accaniti smanettoni troveranno delle novità.

▲ **Il quartiere più "marittimo" dei cinque in cui è suddivisa la città virtuale.**

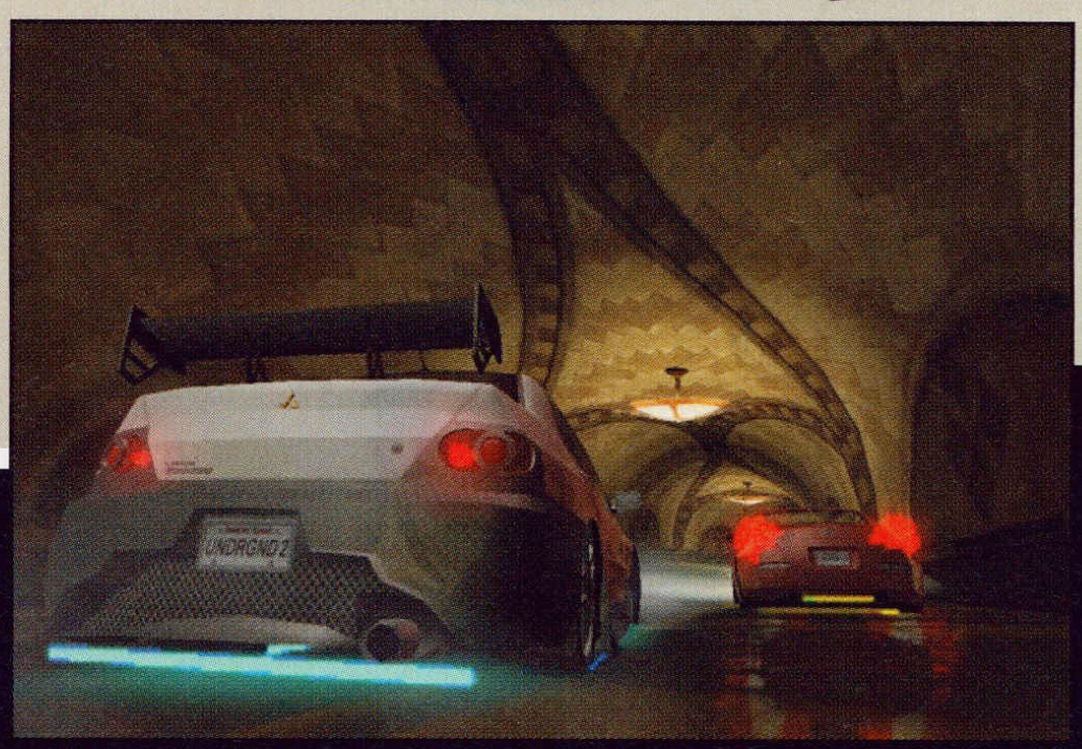
**TGM: Per concludere questa breve chiacchierata, puoi dirci quale fu l'idea alla base del primo, quello vecchio per capirci, Need For Speed?**
**Chris:** Ai tempi del primissimo episodio della serie, non c'erano i giochi di auto in tre dimensioni. O meglio, c'erano pochissime alternative. Molto semplicemente, volevamo fare una simulazione di guida: dare la possibilità di guidare, almeno virtualmente, delle vetture che nella realtà non sarebbe mai stato possibile pilotare. Semplice, no? Una volta era una caratteristica tutt'altro che scontata, a differenza di oggi.

**TGM: Grazie mille Chris, alla prossima!**
**Chris:** Grazie a te per essere venuto fin qui e un saluto ai lettori di TGM.

## UN IMPERO CHIAMATO EA CANADA

Electronic Arts Canada è una potenza mondiale nello sviluppo dei videogiochi. Per intenderci, dagli studi canadesi di EA arrivano giochi del calibro di Fifa International Soccer, il recente UEFA Euro 2004, NBA Live, i titoli della serie di Need For Speed Underground, Total Club Manager e i Blockbuster per console SSX3 e Def Jam Vendetta. Insomma, si tratta di un ramo importante e strategico per lo sviluppo di Electronic Arts. Ovviamente ogni team di sviluppo è specializzato in una particolare linea di prodotti. Quello che forse vi interesserà sapere è che il nostro Chris, intervistato proprio su queste pagine, ritiene Need for Speed Underground 2 il migliore tra i titoli sino a ora prodotti da questo Studio. Dobbiamo credergli? Nel dubbio mi permetto di muover loro una critica: già che ci sono, potrebbero convertire un gioco della serie SSX (snowboard) e Def Jam Vendetta (picchiaduro) per Personal Computer! Alla domanda, il buon Chris ha risposto "NO!" in modo fermo e deciso. Peccato...

▲ **Ve l'avevo detto che donne, buoi e motori, son gioie e dolori! (citazione colta)**



▲ **Una sfida nel tunnel del divertimento. I neon sotto all'auto sono obbligatori per legge?**

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3

COD. YY554 MOD. B-D-E-F-G-H-J-K-M-N-T-U-V-X-Y-Z

BEST OF SHOW E3 2004

***"Miglior gioco per cellulare del 2004"***

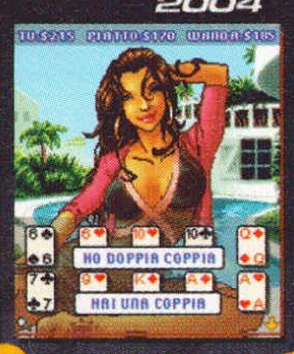
## HOT GAME

2004 REAL FOOTBALL

COD. YY1054
MOD. B-D-E-F-G-H-J
T-V-X-Z

## PUZZLE

SEXY POKER 2004




NEW! COD. YY1054
MOD. B-D-E-F-G-H
J-K-M-N-T-U-V-X-Y-Z

CHESSMASTER

NEW! COD. YY1053
MOD. B-D-E-F-G
H-J-K-M-N-T-U-V-Y

## SPARATUTTO

BLOCK BREAKER deluxe

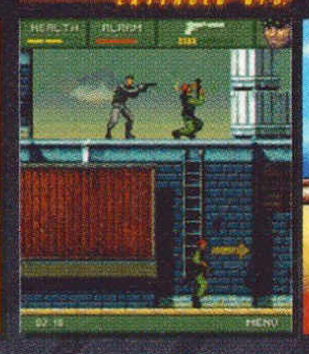
NEW! COD. YY1055
MOD. B-D-E-F-G-H-J
K-M-N-T-U-V-X-Y

SIBERIAN STRIKE

COD. YY557
MOD. A-B-D-E-F*-G-J-K
L-M-N-T-U-V-Y

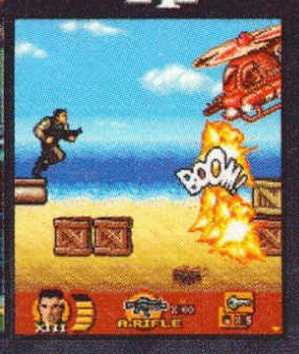
## AZIONE

Tom Clancy's SPLINTER CELL EXTENDED OPS



COD. YY563
MOD. D-E-F-G-H-J-K
M-N-U-V-Y

XIII




COD. YY564
MOD. B-D-E-F-G-H
J-K-M-N-T-U-V-X-Y

## AVVENTURA

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

COD. YY553
MOD. D-E-F-G-H-J
T-V-X-Y-Z

RAYMAN 3

COD. YY555
MOD. B-D-E-F-G-H
J-T-V-Z

## SPORT

SPEED DEVILS




COD. YY561
MOD. C-D-E-F-I-J
K-L-M-N-U

RAYMAN BOWLING



COD. YY556
MOD. B-C-D-E-F-K
M-N-Q-T-U-Y

## DA CELLULARE: invia un sms al 48492 con il codice del gioco da te scelto

Es. digita YY564 per ricevere "*XIII*". *Prima di procedere al download del videogame verifica attentamente che il tuo cellulare sia configurato per il download via WAP e leggi le istruzioni del servizio su www.gsmbox.it*

**Costi:**
**TIM:** 5 euro iva inclusa per download completato. L'sms di richiesta è gratuito
**Vodafone:** 4 euro per videogame. Il costo di ogni sms inviato dall'Italia è quello previsto dal proprio piano tariffario
**Wind:** 5 euro iva inclusa per ogni WAP Push inviato. Costo sms di richiesta sempre 12,40 centesimi di euro iva inclusa.

Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico generato per scaricarlo, che ti viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM o GPRS WAP del tuo piano telefonico. Se il tuo cellulare non e' configurato, contatta il tuo operatore per la configurazione. La connessione WAP per scaricare il gioco deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Gameloft, GSMBOX, TIM, Vodafone e Wind non possono essere ritenute responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza della ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto. I giochi sono disponibili per i clienti di

TIM vodafone WIND

e li trovi anche sui portali WAP di TIM, Vodafone, Wind.

Nel caso di interruzioni o sospensioni della connessione potrai riprovare il download nell'arco delle 76 ore successive al ricevimento dell'SMS contenente il link. Le modalità che ti permettono si scaricare il gioco variano a seconda della marca e del modello del cellulare in uso e puoi trovarle su www.gsmbox.it

I servizi sono realizzati da gameloft e GSMBOX in collaborazione con TIM, Vodafone e Wind. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il nostro call center al numero 0555608424 o, se sei cliente Wind, chiama il Servizio Clienti Wind al numero 155. Per usufruire dei servizi di telefonia mobile Wind è necessario un cellulare Dual Band.

* Gioco non disponibile per Nokia 3300

## DA RETE FISSA: chiama il 899 289 900

per consultare il catalogo completo. Costo della chiamata 1,8 euro/minuto (Iva compresa). Durata massima della chiamata: 8 minuti.

**Cellulari abilitati:** *(Per eventuali problemi consultare la sezione "Supporto" del sito www.gameloft.it.)*
[Motorola T720: **A]** [Sony Ericsson T610: **B]** [Nokia 3410: **C]** [Nokia 3510i: **D]** [Nokia 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage: **E]** [Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250: **F]** [Sharp GX-10: **G]** [Sharp GX-20: **H]** [Siemens C55: **I]** [Sagem My-V55, My-V65, My-V75, My-X7, My-X5-2: **J]** [Siemens MC60: **K]** [Siemens M50: **L]** [Siemens M55, S55: **M]** [Siemens SL55: **N]** [Nokia 6310i: **P]** [LG 5410; LG7100: **Q]** [Motorola V220, C380, C650: **R]** [Sony Ericsson Z600, T630: **T]** [Siemens C60: **U]** [Motorola V300, V500, V525, V600: **V]** [Sony Ericsson K700: **W]** [Panasonic X60: **X]** [Samsung E700: **Y]** [Sharp GX-30: **Z]**

2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, Ghost Recon, the Soldier Icon, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

**Vuoi altri giochi?**
**Hai un cellulare diverso?**

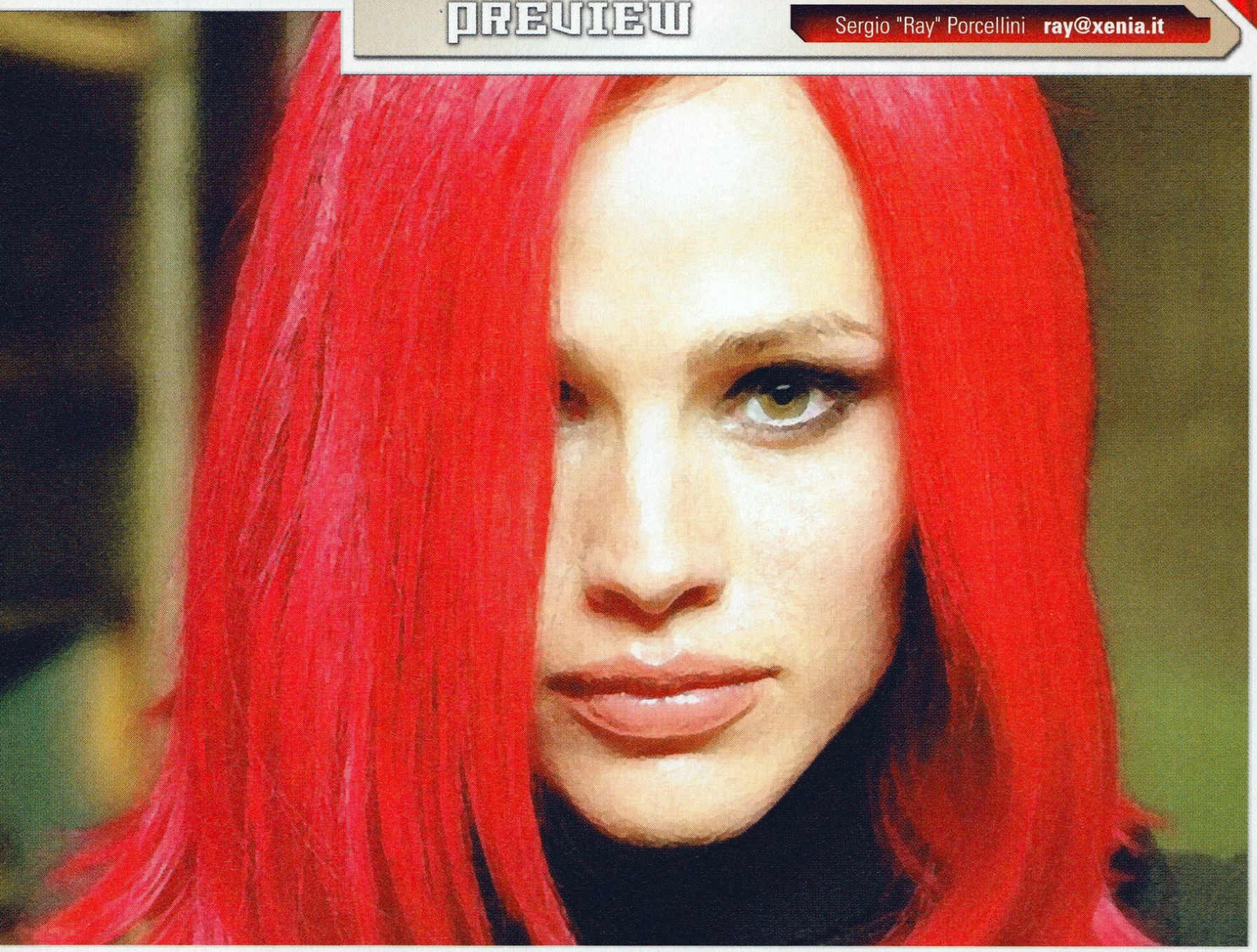
gameloft

www.gameloft.com

# ALIAS

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**



**SVILUPPATORE**
Interno

**PUBLISHER**
Acclaim Entertainment

**DISTRIBUTORE**
Halifax

**USCITA**
settembre 2004

**SITO**
www.aliasthegame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Cerchi informazioni su qualche serie televisiva in particolare? Visita il forum Serie TV su TGM Online!**

**Al mondo non ci si può fidare di nessuno... Possiamo credere di conoscere la gente che ci sta vicino, ma è proprio vero? Sydney Bristow sa che la risposta a questa domanda è "no" e, vivendo le sue avventure, potremo impararlo anche noi...**

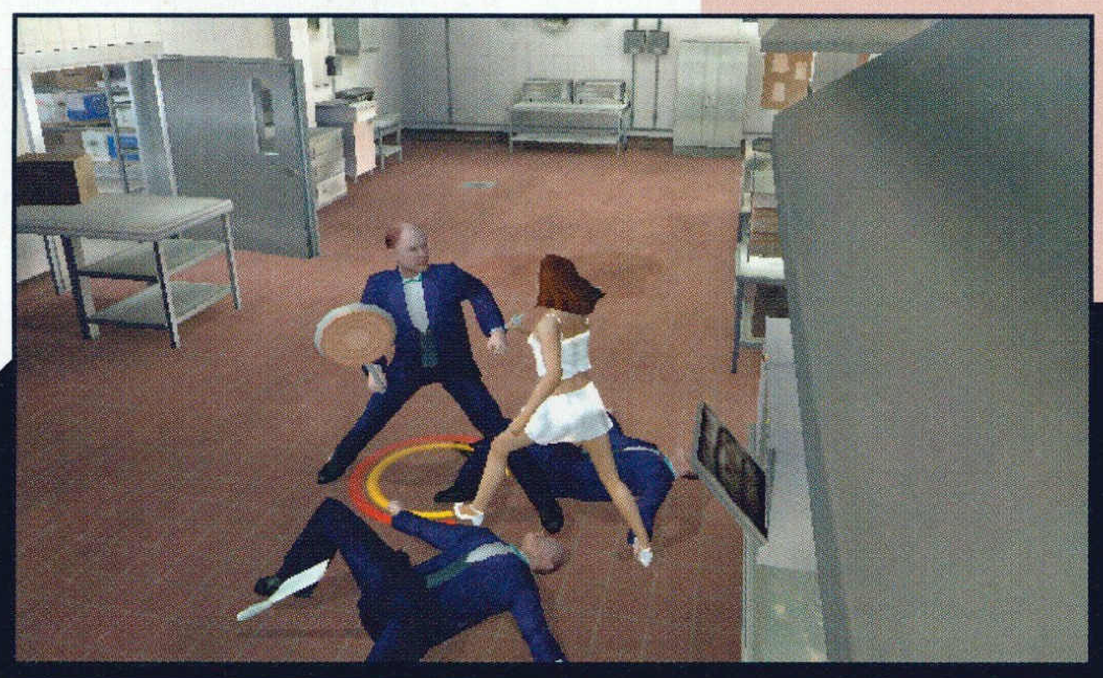
**ALIAS È UN SERIAL AMERICANO CHE NARRA AVVENTURE DI SPIE & SPIONI, PREFERIBILMENTE DOPPIOGIOCHISTI.**

A questo punto, qualcuno di voi potrebbe anche chiedersi chi diavolo sia Sydney Bristow. È la protagonista di Alias, un serial americano arrivato anche sulla nostra emittente nazionale, che narra avventure di spie & spioni, preferibilmente doppiogiochisti. Potete comunque dare un'occhiata al box apposito, dove parlo più diffusamente di questo telefilm; qui pensiamo invece al videogioco che ne è stato tratto.

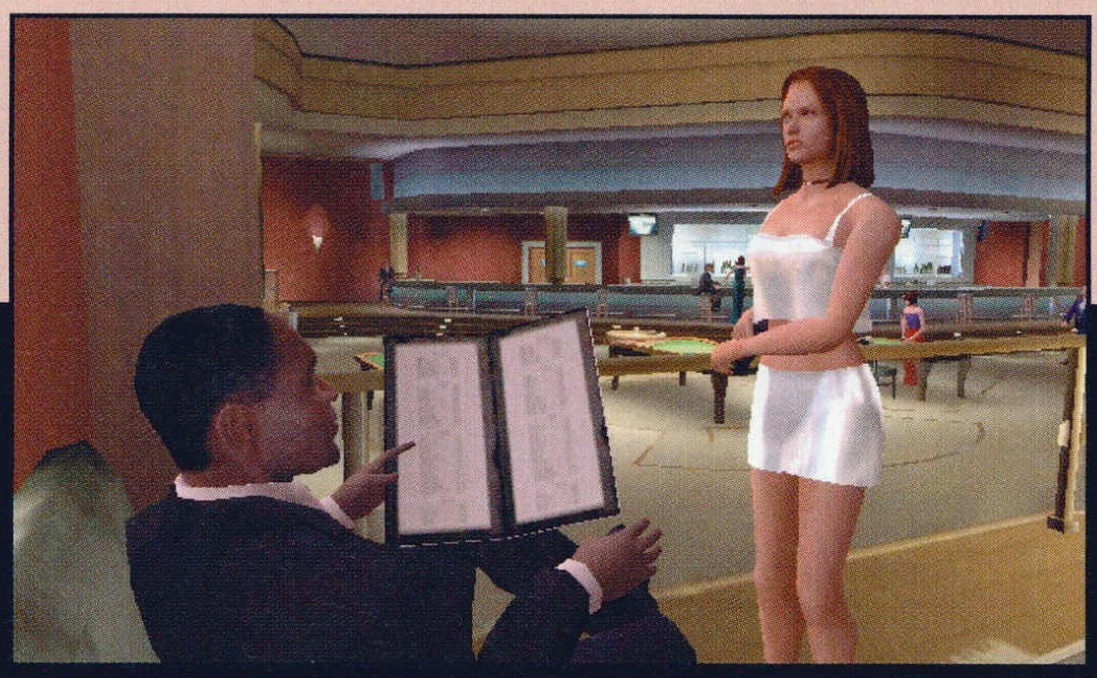
Come ricorderete, Alias è già uscito su Xbox e ve ne diedi conto già al tempo nel ConsoleMania Corner. Quello che non sapete, però, è che a breve anche gli utenti PC potranno vestire i panni della bella protagonista... noi siamo riusciti a mettere le mani su una versione non definitiva del prodotto, che il prode P.R. di Halifax è riuscito a farci avere in tempo record, e ci prepariamo a raccontarvi le impressioni scaturite dalle folli sessioni di gioco...

### CHI È CHI

Alias è un adventure in 3D che si pone un ambizioso obiettivo: occupare una posizione a metà fra il classico stealth game alla Splinter Cell e l'avventura arcade più semplice, che dà maggior risalto all'azione. Come è stato raggiunto questo obiettivo? In maniera molto più indolore di quan-



▲ Nel gioco è possibile raccogliere oggetti vari da brandire contro i nemici. Anche loro possono fare altrettanto, ovviamente.



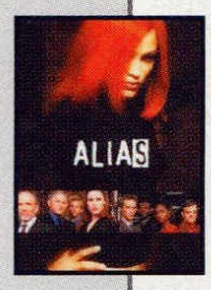
▲ L'interazione con i personaggi è fondamentale in varie missioni per ottenere informazioni ed equipaggiamento addizionale.

to si potrebbe pensare, in realtà. Nel gioco dovete ovviamente guidare Sydney e il vostro compito sarà sostanzialmente quello di seguire le istruzioni che vi verranno trasmesse dal personale della SD-6 (l'organizzazione di cui la nostra eroina fa parte). In alcuni casi, dovrete necessariamente agire sotto copertura: vi sarà richiesto di muovervi senza rivelare la vostra identità e di parlare con dei personaggi che vi verranno indicati. In questi frangenti, dovrete limitarvi a fare ciò che vi sarà detto: ci sarà un solo modo di portare a termine i compiti assegnatici e qualsiasi deviazione dallo schema previsto porterà alla brutta scritta Game Over.

Altre sezioni saranno invece più libere, e qui si potrà vedere l'anima action di Alias. Quando vi troverete in aree zeppe di nemici, dove anche il semplice essere visti può rivelare la vostra identità, allora il gioco acquisisce più elasticità.
Potrete infatti superare questi passaggi strisciando alle spalle di ogni cattivo e attirandolo in una qualche trappola (per esempio, potrete fare baccano in una cella frigorifera per attirarci i nemici e poi sgusciarne fuori per chiuderceli dentro). O magari arrivare all'uscita senza nemmeno essere notati. In alternativa, potrete optare per l'assalto diretto. Sydney non è certo una sprovveduta: è capace di combattere con i pugni e con i calci e persino gruppi di più avversari sono una semplice formalità per lei. Potrete quindi affrontare i cattivi anche senza farvi troppi problemi di segretezza.
Il sistema delle mosse è semplice ma anche discretamente tecnico: in teoria, bisognerebbe usare delle combinazioni di calci e pugni, che possono dare luogo a sequenze di colpi o a prese di vario effetto (è possibile sbattere l'avversario da qualche parte). In pratica, spesso ci si trova più che altro a picchiare sulla tastiera: l'azione è troppo concitata perché la maggior parte delle persone che giocheranno ad Alias possa concedersi delle raffinatezze. È anche possibile raccogliere vari oggetti da utilizzare come armi: tra bottiglie, martelli, padelle e quant'altro, ci sarà di che sbizzarrirsi.
Infine, va notato che spesso in Alias bisogna agire sullo scenario e/o utilizzare degli oggetti presenti nell'inventario. Il sistema è classico e intuitivo: scegliete ciò che volete usare tramite un menu apposito e premete il tasto azione.
Tenete però presente che non sempre avrete a disposizione fin da subito tutti gli equipaggiamenti che vi servono: alcuni andranno conquistati nel corso del gioco.
Nonostante quella in nostro possesso sia solo una versione non definitiva del titolo, posso già dirvi con ragionevole certezza che questo Alias per PC sarà un porting da Xbox, niente di più, niente di meno. Perché? Beh, le schermate non sono ancora state adattate per la versione per computer e ci sono i riferimenti ai tasti del pad della console Microsoft, senza contare che il gioco dichiara di porre i salvataggi su di un fantomatico "disco fisso di Xbox". È ovviamente da presumere che questi punti verranno risistemati nella versione definitiva, in modo da adattarsi ai comandi della nostra tastiera. A dire il vero, nella nostra versione era possibile utilizzare anche il joypad, ma risultava ancora poco pratico, dato che mancava l'opzione per l'organizzazione dei tasti.
Alias si presenta dunque come un titolo ambizioso, non in diretta concorrenza con Splinter Cell (o con qualsiasi altro stealth game, perché, alla fin fine, NON è uno stealth game), ma più probabilmente rivolto a un'utenza che ha trovato le avventure di Sam Fisher troppo restrittive. È presto per dire se otterrà lo stesso successo della controparte televisiva; non mancheremo comunque di farvelo sapere quando avremo per le mani la versione finale.

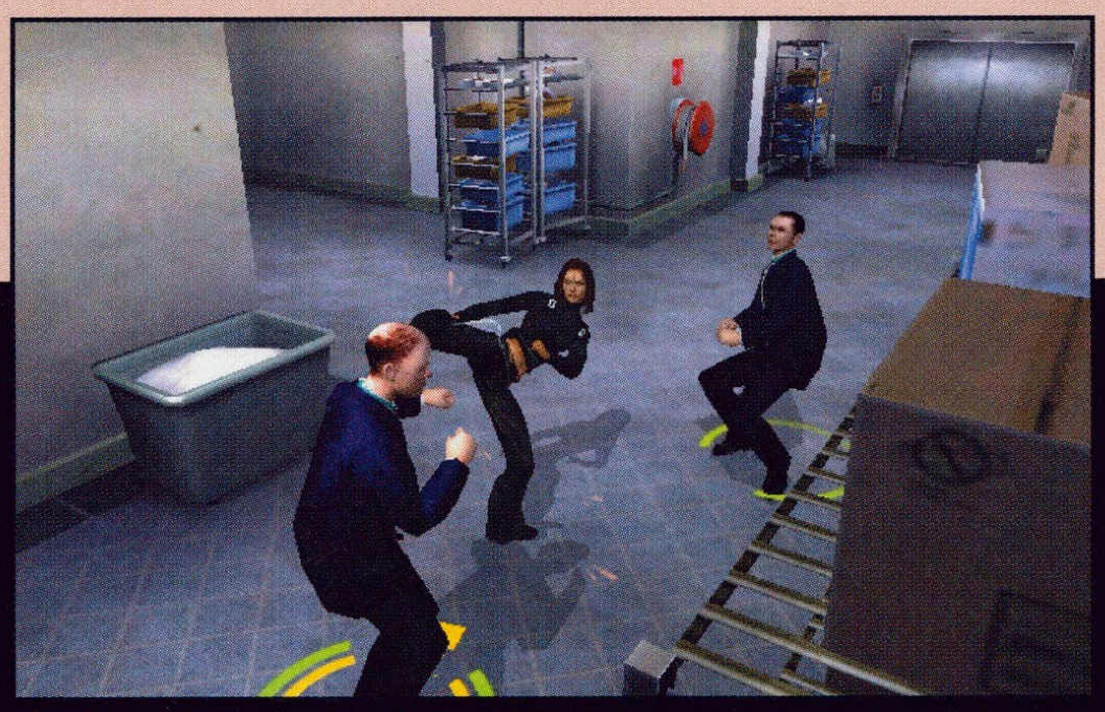
## CHI FA LA SPIA NON È FIGLIO DI MARIA

Sydney Bristow potrebbe essere una studentessa universitaria qualsiasi. È brillante e carina, sebbene sia timida e solitaria. Ha un fidanzato, Danny, che vorrebbe sposare. Ma nella sua vita c'è anche qualcosa di bizzarro: Sydney è un agente della SD-6, una divisione segreta della CIA, per la quale compie missioni ai quattro angoli del globo. Pur nella sua stranezza, questa potrebbe essere definita una vita tranquilla. La solita routine, per certi versi: in fondo, Sydney sta semplicemente facendo gli interessi del proprio Paese (anche se deve mantenere il segreto sul suo lavoro persino con Danny). Ma, come in ogni avventura che si rispetti, qualcosa succede. Quando Sydney rivela il proprio segreto a Danny, questi viene ucciso e la SD-6 rivela la sua vera natura: è in realtà un'organizzazione che opera contro la CIA. Non sapendo che altro fare, Sydney si rivolge alla CIA stessa, che la invita a restare nella SD-6 in qualità di doppiogiochista: fingendosi un loro agente, lavorerà in realtà per il governo (stavolta davvero) e avrà modo di riparare ai propri errori.




Da queste premesse parte Alias, fortunato telefilm americano approdato da non molto anche in Italia. Ideato da J.J. Abrams (già noto per Felicity) e interpretato da Jennifer Garner, il serial narra le avventure di Sydney, che vede distrutte le proprie certezze e si ritrova calata in un mondo di doppiogiochisti (eh sì, perché lei non è l'unica...) e intrighi internazionali che ruotano attorno ai manufatti del misterioso futurologo Milo Rambaldi. Una serie che ha riscosso un notevole successo in patria (e anche qui da noi), al punto che persino Quentin Tarantino ci ha fatto un cameo.

**IL GIOCO È UN ADVENTURE IN 3D CHE SI PONE A METÀ FRA IL CLASSICO STEALTH GAME ALLA SPLINTER CELL E L'AVVENTURA ARCADE PIÙ SEMPLICE, CHE DÀ MAGGIOR RISALTO ALL'AZIONE**



▲ Se affrontate più avversari contemporaneamente, Sydney si gira automaticamente verso quello più pericoloso.

▲ Benché non fortissimi, i nemici vi daranno filo da torcere. Talvolta fanno uso di prese di un certo pregio, in grado di mettervi in difficoltà.

# OBSCURE

PREVIEW

Massimo "XAM" Svanoni **xam@xenia.it**

**SVILUPPATORE**
Interno

**PUBLISHER**
Microids

**DISTRIBUTORE**
Microids

**USCITA**
Settembre 2005

**SITO**
www.obscure-game.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Impantanati in un vecchio survival horror? Su TGM Online tutte le soluzioni che stai cercando!**

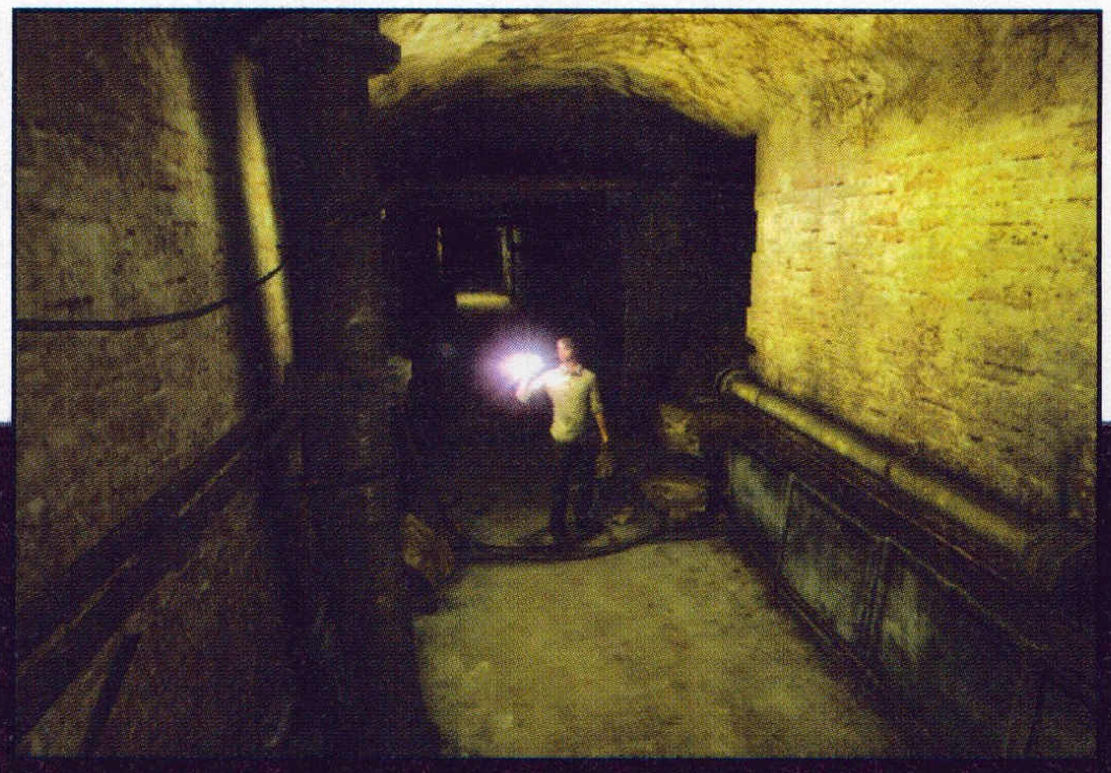
**Un liceo americano con qualche crepa di troppo, cinque studenti che paiono fotomodelli in cerca di notorietà e del loro compagno scomparso di nome Kenny e un manto oscuro a ricoprire il tutto. Ma che è? Un frullato dei serial per ragazzi degli ultimi 10 anni?**

Ah, il fascino del liceo americano... Noi poveri italioti invischiati nei bisticci domestici ITIS vs liceo (in cui vince chiaramente il secondo, specie se scientifico. ndToSo) non possiamo certo capire; ma del resto dove vogliono andare i giovani mascelloni d'oltreoceano senza aver provato materie del calibro di Aggiustaggio e aver gustato il piacere dello sfrigolìo di una lima su uno scarto metallico da piallare?

Sono emozioni anche queste, emozioni che non potremo purtroppo rivivere giocando a Obscure, la nuova proposta di Microid in tema di survival horror.

## TUTTI IN CLASSE

In classe c'è spazio per noia a profusione. Siamo sempre studenti, è pur vero, ma invece di dilettarci a riprodurre in bianco e nero parti intime tra le fotocopiatrici del corridoio o segare le gambe delle sedia della prof, dovremo vedercela con docenti stanchi e disillusi, vecchi libri



▲ Le texture sono marcescenti, come d'uopo in questi casi; tuttavia il gioco mi pare difettare in materia di poligoni: staremo a vedere.

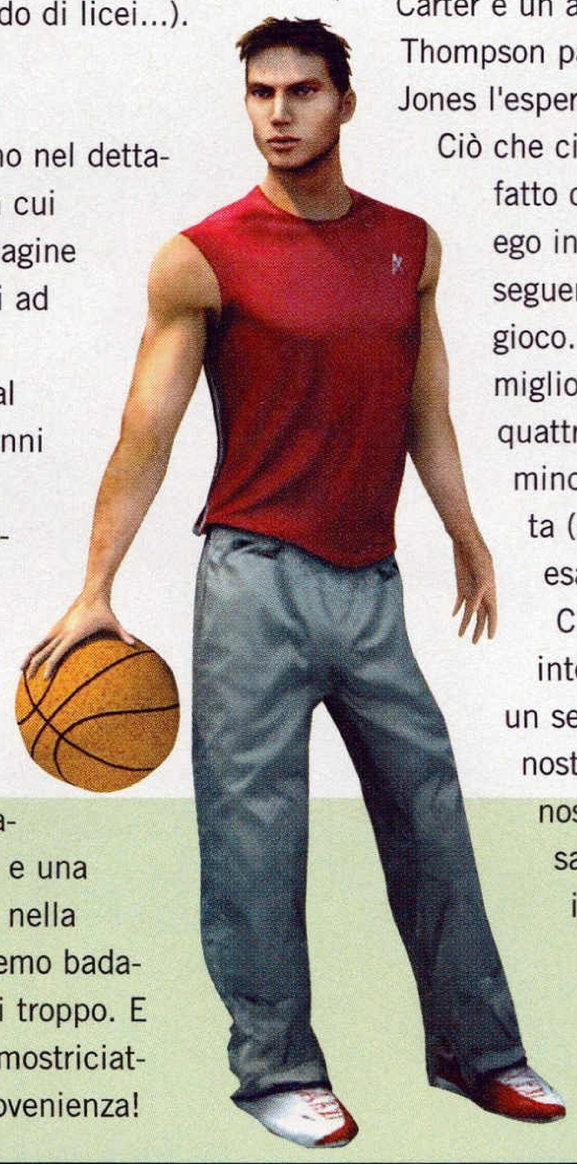
▲ Un altro esempio di cooperazione. La bella signorina colpisce il mostro mentre il sottoscritto lo illumina a colpi di pistola...

**PER AFFRONTARE LE CREATURE IN MODO PIÙ EFFICACE DOVREMO CERCARE DI MANTENERLE ENTRO UN CONO DI LUCE DECENTE, IN GRADO DI APRIRE UN VARCO ENTRO CUI COLPIRE**

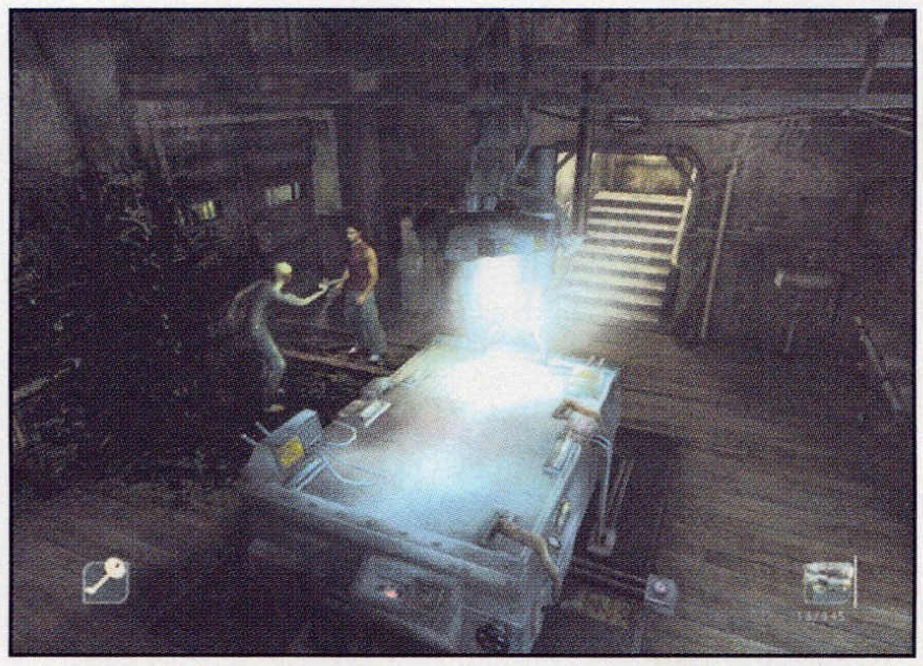
impolverati e un liceo, il Leafmore High, dalle mura decadenti a memoria di un fulgido passato ormai lontano.
Insomma, la tristezza si è ormai impadronita delle menti dei nostri Shannon, Ashley, Kenny, Stan e Josh e che c'è di meglio se non spegnere tutte le luci, armarsi di una buona torcia elettrica e dare un'occhiata ai recessi del campus? Per ora non ci è dato a sapere molto altro salvo il fatto che appunto il liceo si preannuncia ricolmo di creature dell'ombra di ogni fatta, peggiori persino della Andrea Zuckerman prima maniera da Beverly Hills 90210 (parlando di licei...).

## SÌ, MA IL GIOCO?

Vediamo di scendere un filino nel dettaglio, poiché le immagini con cui abbiamo affrescato queste pagine non saranno certo sufficienti ad avere un quadro completo.
Obscure, come tutti i survival horror che giochiamo da 8 anni a questa parte, è dotato di inquadrature in stile cinematografico al cardiopalma.
Altrettanto ovviamente ci troveremo a fare i conti con meandri ricchi di zone d'ombra e deboli luci lampeggianti o forti fari a contrastare; tra pareti marcescenti e una mobilia che farebbe carriera nella magione di una strega, dovremo badare a qualche buco o crepa di troppo. E per quale ragione? Bestie e mostriciattoli assortiti dalla dubbia provenienza!



Insomma, il festival del cliché di genere?
No, prima di abbassare la mannaia insanguinata della bocciatura su questo allegro parto di casa Microid, soffermiamoci ancora su un paio di punti. Abbiamo 5 ventenni, si è detto, che farne? In buona sostanza si tratta di 5 personaggi dalle caratteristiche differenti e quando parlo di caratteristiche non faccio altro che evidenziare la strizzatina d'occhi al genere dei giochi di ruolo, ormai divenuto virus contaminante nell'intero settore.
Shannon, la biondina stile Silent Hill con mazza da baseball e passione per la medicina, ci garantisce un 25% in più nella guarigione, mentre Carter è un asso nello scoprire indizi, Thompson pare la reginetta dell'autodifesa, Jones l'esperto di serrature e Kenny lo sportivo.
Ciò che ci interessa rilevare al momento è il fatto che potremo scegliere quale alter ego interpretare, con le presumibili conseguenze del caso sull'esperienza di gioco. Se poi il personaggio passa a miglior vita, ce ne sono sempre altri quattro che ci permetteranno di ricominciare dal più vicino punto di raccolta (salvataggio?). E così via sino a esaurimento scorte...
Ciò che tuttavia rende ancora più interessante il titolo è la presenza di un secondo personaggio al fianco del nostro, gestito dalla CPU oppure dal nostro amicone del cuore. Ma ci pensate? Mentre faremo il solletico a un immondo zombie il nostro compagno provvederà a dilaniargli le carni sogghignando e alitando effluvi all'odore di cipolla nella penombra della nostra stanza...



**▲ Il bidello ci ha pescati di notte nella scuola in cerca di esami da falsificare; se non sarete veloci a sbarazzarvi di lui, il giorno dopo dovrete farvi accompagnare dai genitori.**

se siete in cerca di un sistema per rafforzare un'amicizia in calando l'avete proprio trovato! Quella del multiplayer in cooperativa non è certo l'unica idea del gioco, altrimenti non saremmo qui a parlarne con tanto brio. La seconda simpatica trovata risponde all'appellativo di Aura nera; trattasi di un manto di sporcizia che ricopre l'intero parco creature una a una impedendoci l'accesso diretto alle rispettive carni. In sostanza per affrontarle in modo più efficace dovremo cercare di mantenerle entro un cono di luce decente, in grado di aprire un varco entro cui colpire; le creature per contro cercheranno riparo tra le ombre rendendosi doppiamente temibili (avete presente cosa succedeva in Alone In The Dark – A New Nightmare? Beh, l'idea è quella, solo più elaborata... ndToSo).
Le informazioni a corredo parlano di un parco creature ben caratterizzato, con difetti e caratteristiche congeniti in grado di andare al di là della semplice resistenza alle nostre pallottole.
E chiudiamo con la stessa frase che chiudeva la cartella stampa del gioco: "la notte sembrerà infinita e sopravvivere non sarà certo facile...".

**▲ Questi tre studenti confabulano in sala mensa; la ragazza ricorda in maniera esagerata Maria di Silent Hill 2. Che sia un omaggio?**

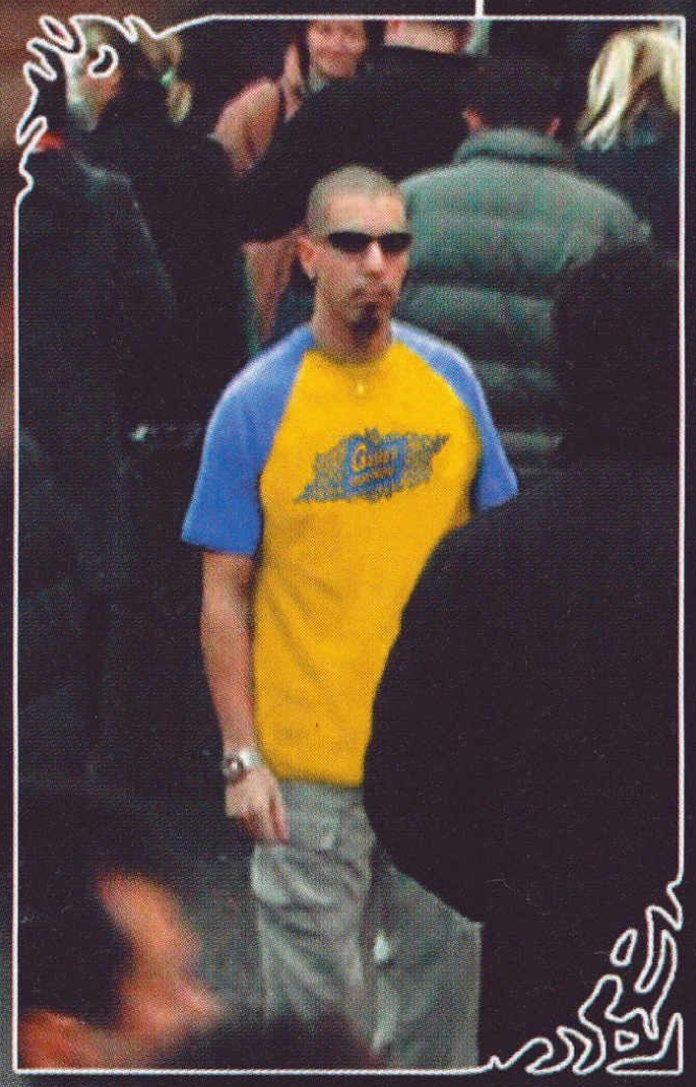
**▲ L'illuminazione sarà fondamentale, anche considerato l'aura nera che avvolge i mostriciattoli. Se poi perdiamo la lente a contatto è finita...**

# TGM STYLE

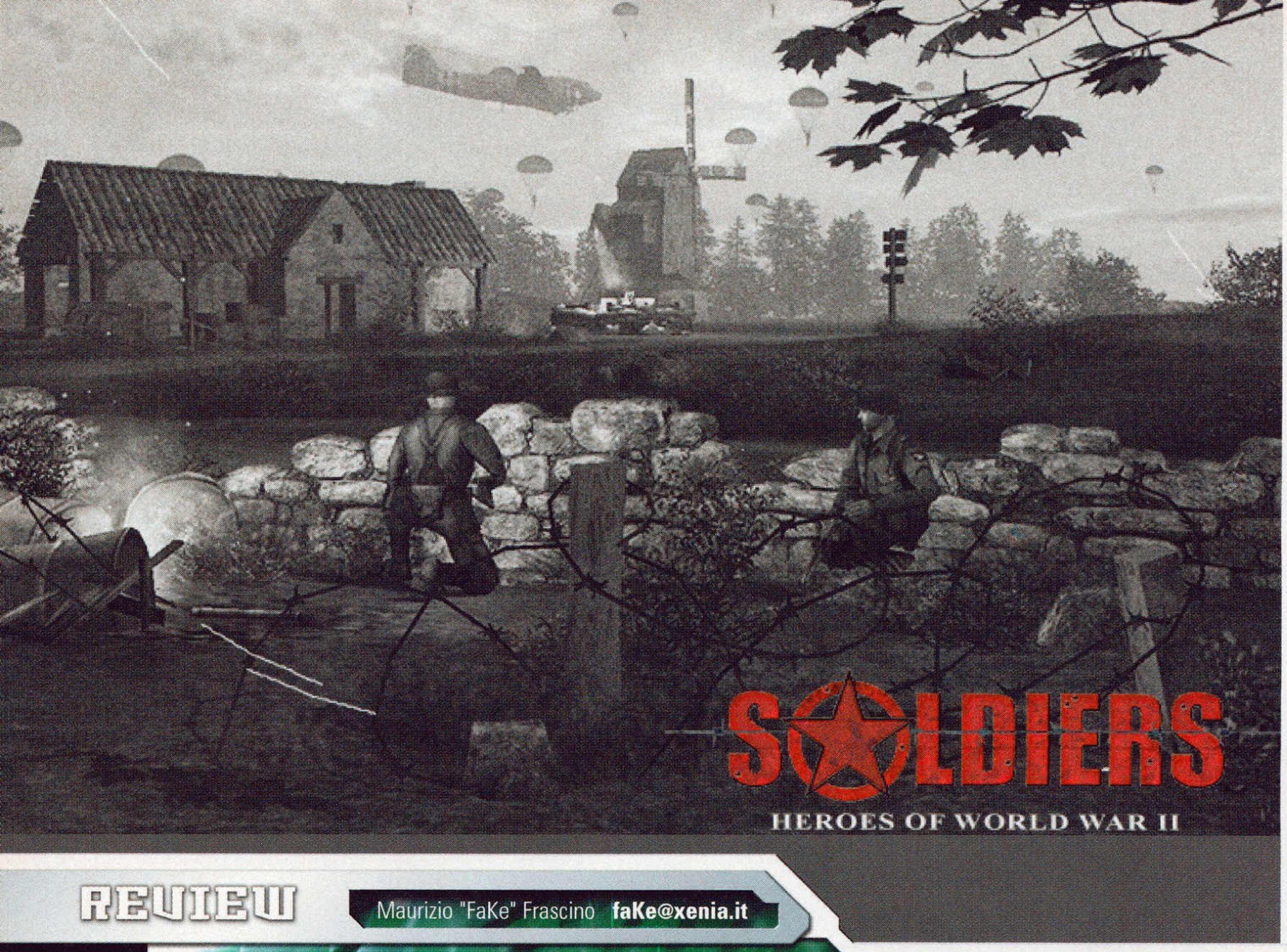
## Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

## corri su www.tgmonline.it/tgmstyle e scegli la tua TGM-Shirt

OBJECT ID: RAFFO



THE GAMES machine




TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Nell'area Download di TGM Online puoi scaricare la demo giocabile di Soldiers!**

**SVILUPPATORE**
Best Way Company

**PUBLISHER**
Codemasters

**DISTRIBUTORE**
Halifax

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Sottotitoli

**PREZZO INDICATIVO**
€ 49,90

**SITO**
www.codemasters.com/soldiers



Maurizio "FaKe" Frascino **faKe@xenia.it**

# SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

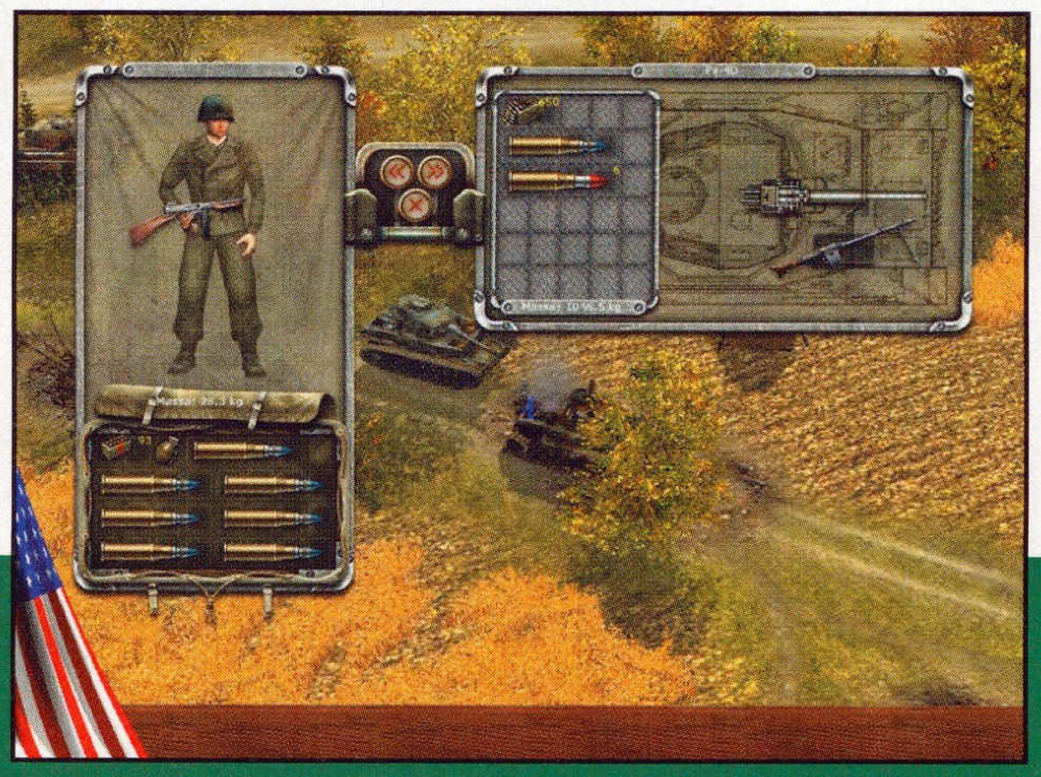
**"Un' intera nottata buttato vicino a un compagno massacrato con la sua bocca digrignata volta al plenilunio con la congestione delle sue mani penetrata nel mio silenzio ho scritto lettere piene d'amore. Non sono mai stato tanto attaccato alla vita."**

Voglia perdonarmi la buonanima di Giuseppe Ungaretti se ho utilizzato la sua "Veglia" come cappello, ma difficilmente sarei riuscito a esprimere un simile e ineguagliabile ardore con così poche fredde parole. D'accordo, i versi risalgono al 1915, ma l'innegabile adattabilità temporale del componimento ci consente di introdurre questo Soldiers: Heroes of World War II, lo strategico all'ultimo grido marchiato Codemasters. Come molti di voi converranno, la griffe dei "genius at play" è sinonimo di qualità, tant'è vero che "maestri del codice", i Codemasters, lo sono di nome e di fatto. Per carità, ogni tanto possono sgarrare anche loro, magari – chissà – per regalare qualche inaspettata disavventura a qualche mite redattore, il cui destino è nelle mani dei loro amabili press kit... Ovviamente ogni riferimento a persone o fatti realmente accaduti è tutt'altro che casuale. Nefaste esperienze a parte, premetto che il sottoscritto non ha avuto alcun problema di installazione o stabilità del codice, dunque il doppio supporto argenteo di Soldiers ha funzionato a dovere. Un esauriente tutorial, sette missioni "sciolte" e quattro lunghe campagne di gioco (per un totale di più di 30 livelli) seguono il lancio dell'applicativo. Prima di esaminarne gli aspetti tecnici, però, andiamo a spiegare di cosa si tratta...

**UN ESAURIENTE TUTORIAL, SETTE MISSIONI "SCIOLTE" E QUATTRO LUNGHE CAMPAGNE DI GIOCO VI ASPETTANO LANCIANDO SOLDIERS**

## OTTO SOLDATI PER TRE DIMENSIONI

Soldiers altro non è che uno strategico tridimen-



▲ Scendere, si cambia carro! Ora mi toccherà fare la spola per trasferire tutto il carico bellico da una parte all'altra, ma ne varrà la pena.

▲ Quando i Codemasters dicono che nella mappa si può distruggere TUTTO, mica scherzano... e che botte, ragazzi!

**SE VOLESSIMO TROVARE IL GENITORE DELLA CATEGORIA, DOVREMMO CERCARE TRA GLI ARCHIVI DI EIDOS, ALLA VOCE COMMANDOS**

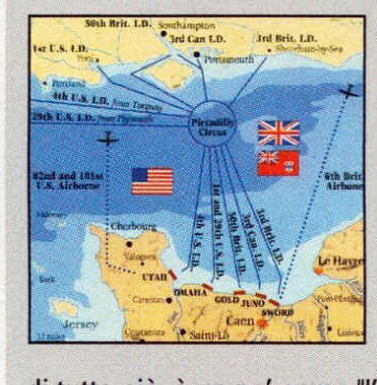
sionale in tempo reale, ambientato nell'Europa del Secondo Conflitto Mondiale – come dopotutto si può evincere dal sottotitolo. Se volessimo trovare un paragone o addirittura il genitore della categoria, dovremmo cercare tra gli archivi di Eidos Interactive i tanto amati Commandos, serie di successo giunta da poco al terzo episodio con Destination Berlin. Così di primo acchito, la differenza più evidente rispetto al titolo appena citato risiede proprio nell'engine grafico, completamente tridimensionale nel caso di Soldiers, solo parzialmente nel caso di Commandos. Orbene, quando si passa dagli scenari disegnati a mano ai più flessibili e duttili poligoni, quello che almeno dal mero punto di vista estetico va comunemente a farsi benedire è il livello di dettaglio. Invece ho piacevolmente scoperto, sorpresa tra le sorprese, che non sempre è così. Screenshot alla mano, Soldiers è finalmente riuscito a soddisfare quel desiderio represso che anni fa era destinato a rimanere tale, in primis – a mio modesto parere – per l'esagerata mole di dati che una Voodoo 3 3000 (nella migliore delle ipotesi) avrebbe dovuto gestire. Quelle belle sfumature sulla corteccia, quell'ombra sul terriccio, quella luce sul mare proiettata dal faro, oggi sono calcolate in tempo reale dal maestoso motore grafico di Soldiers, che consegna al giocatore gli strumenti di regia più consoni per l'occorrenza. Con risoluzioni più alte di una 800x600, poi, si può godere appieno di scenari tridimensionali di una straordinaria complessità strutturale, così ricchi di dettagli da riuscire ad azzittire anche le critiche dei più pignoli. Come ci si può aspettare, il prezzo da pagare cade dritto sui requisiti minimi di esercizio, tuttavia con ottimi compromessi. Considerato che il gioco è sponsorizzato da nVidia, la mia nuova fiammante ATi non si è fatta spaventare per nulla, e detto questo vi rimando al box hardware per indicazioni più precise in merito. Tornando invece a parlare di grafica, posso dichiarare la mia piena soddisfazione sotto tutti i punti di vista, sia per quanto riguarda il numero di poligoni che compongono la scena (il discorso vale tanto per i soldati, quanto per gli oggetti "statici", che in fin dei conti tanto statici non sono), sia per l'ottima scelta della palette di colori, vivace e variegata a seconda delle situazioni, comunque mai stonata. L'idea di rendere i nostri soldati iper-visibili (in blu) piuttosto che gli oggetti sovrapposti trasparenti, infine, allontana forse il gameplay dal realismo ma consente l'esposizione di un disegno costantemente pulito, senza muri o alberi che spariscono e riappaiono tediosamente con il ruotare della telecamera. Il range consentito per lo zoom non è esagerato, diciamo che un altro passo di ingrandimento non avrebbe certo guastato, quantomeno per godersi le azioni più concitate "da vicino", visto che il comparto animazioni è decisamente vasto e assortito, e il modello fisico abbinato al sistema particellare non ha proprio difetti da nascondere. Piccola pausa per farvi osservare le foto, poi si passa al terzo e ultimo paragrafo per parlare di giocabilità.

## AZIONE E CONTROLLO

L'interfaccia di Soldiers ha una doppia faccia, starà a noi decidere quale adottare a seconda dell'occasione. Oltre al classico metodo di controllo point&click (quello che conosciamo da tempo immemore, fautore dell'usura di palline da mouse), un secondo sistema chiamato "Direct Control" permette al giocatore di utilizzare un soldato per volta in maniera diretta, appunto, coordinando i movimenti tramite mouse e tasti direzionali. Che dire... personalmente ho trovato tale criterio alquanto scomodo, al che avrò attivato il Direct Control sì e no un

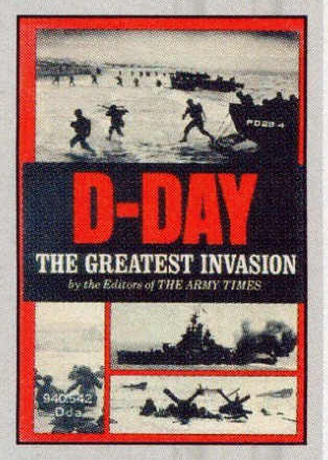
## PARETIMOLOGIA DEL D-DAY

Vi siete mai chiesti cosa stia a significare la lettera "D", riferita al giorno dei giorni – 6 giugno 1944 – altrimenti noto come D-Day? Si è sentito di tutto, e l'italiano medio prende per buono un Decision-Day, che personalmente non accetto in maniera esclusiva, tant'è che mi sono spinto in una ricerca più approfondita. Inglesi e americani frequentatori di forum, invece, lo spacciano per un più distruttivo Doom-Day, Destruction-Day o Damn-Day. La verità? Non sta nemmeno nel mezzo. A quanto pare, D-Day non significa nulla di tutto ciò, è un po' come "l'ora X" del nostro gergo tricolore (e perché non "ora Y"? – Elucubrazioni di Menti Analiste Perverse, volume I). Per la precisione, il Manuale di Campo dell'Esercito (101 – 5 – 1), dice chiaramente:




D-day: unnamed day on which a particular operation commences or is to commence – giorno non precisato in cui una particolare operazione inizia o deve iniziare.

Messi tutti a tacere da tanto pragmatismo, dunque, sappiate che non esiste un solo e unico D-Day, bensì diversi: come il D-Day per l'operazione Overlord corrisponde al 6 giugno 1944, così il D-Day per l'operazione Market Garden coincide col 17 settembre 1944 e via discorrendo. Perché proprio la lettera "D"? Magari perché è l'iniziale della parola "day"... così come i francesi lo chiamano "Jour-J" e i tedeschi si appellano alla locuzione "het Uur-U" per indicare l'ora di inizio delle operazioni su Omaha Beach ("H-Hour" per gli angloamericani, corrispondente alle 06:30am). Fissato il nostro Giorno-G (come al solito, l'italiano imbruttisce), quindi, possiamo scorrere liberamente avanti e indietro nel tempo utilizzando comodamente un delta relativo: G-1 sarà il giorno precedente, G+1 il giorno successivo e così via. Interessante, non vi pare?



▲ La presa e la distruzione di questo ponte ricordano tanto la pellicola di Spielberg... o forse ogni ponte che salta ci ricorda qualcosa? Chissà.

▲ La zona paludosa dove il prototipo di V3 si è schiantato al suolo! Quei piccoli acquitrini, comunque, nascondono pericoli mortali...

## COMMENTO

Soldiers ha colmato la sete di strategici militari in real time che da tempo mi assillava. Portate a termine le quattro lunghe campagne, quello che provo a conti fatti è un grande senso di soddisfazione. Non riesco a calcolare le ore di gioco effettive per esaurire gli spunti offerti dal titolo, e nemmeno riesco a pronosticarne un numero, visti gli infiniti modi per portare a termine ogni singola missione; il grado di variabilità, per tale motivo, copre finanche l'aspetto "consumabile" del gioco nel tempo. Intendo dire che con molta calma e non avendo impegni impellenti che pesano sul groppo, una semplice missione può impiegare anche una o due ore del nostro tempo per essere portata a termine. Mi raccomando, ho detto "può", perché sicuramente il gioco offrirebbe anche la possibilità di raggiungere l'obiettivo in poco più di 15 minuti, se lo volessimo. L'osannato Direct Control, invece, non ha trovato da parte mia l'interesse che gli sviluppatori avrebbero voluto, forse sopravvalutandolo eccessivamente – oppure siamo troppo abituati (bene) al point&click? Mi farete sapere come la pensate, nella chat o sul forum di TGM Online. Amanti della serie Commandos o meno, in definitiva Soldiers è un gioco che vale la pena comprare.

## HARDWARE

Soldiers gira su Windows 98SE/ME/2000/XP, a patto che vi siano installate le DirectX 9.0b. Un Pentium III o un Athlon a 1 GHz, 256MB di RAM, una scheda video da 32MB, una scheda audio compatibile DirectX 9 e 300 MB su disco fisso sono altrettanto indispensabili. Raccomandati: Windows XP/2000, Pentium 4 o Athlon a 2 GHz, 512MB di RAM, GeForce FX serie 5000 o Radeon serie 9000.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

**76**

**LA STESSA MISSIONE SI PUÒ EFFETTIVAMENTE PORTARE A TERMINE IN DECINE DI MODI DIVERSI**

paio di volte, tramite la pressione del tasto 'Fine'. Decisamente più divertente l'utilizzo del "fuoco diretto" (tenendo premuto il tasto CTRL), grazie al quale è possibile affidarsi alla propria mano ferma, durante gli scontri, senza spreco di pallottole dovuto alla minore precisione di tiro, nel caso questo sia "regolamentato" dall'intelligenza artificiale. Già che ci sono, posso esprimere la mia indifferenza di fondo sull'argomento. Gli script non fanno gridare al miracolo, né quelli del nemico, né quelli dei nostri compagni (otto al massimo), che a ogni modo vanno tenuti sott'occhio e presi per mano. Insomma, un minimo di indipendenza da parte loro avrebbe sicuramente migliorato la qualità di gioco, almeno per quanto riguarda le reazioni "sotto stress" e il rifornimento (compreso il reload delle armi) durante i momenti di relativa calma. La mancanza di po' di autonomia fa rimpiangere i tempi andati di Operation Flashpoint, in cui i commilitoni quasi litigavano tra loro per andare a raccogliersi l'ultimo caricatore di M-16 caduto a terra. Detto questo, proseguiamo il volo pindarico e prendiamo in esame l'interattività, tallone d'Achille di molti giochi, punto di forza del nostro Soldiers: qualsiasi oggetto presente sulla mappa può essere utilizzato e/o raso al suolo, e la cosa è dannatamente divertente!
Impossessarsi di pesanti pezzi di artiglieria tedeschi per poi rivolgerli contro i loro stessi edifici e raderli al suolo è qualcosa di impagabile, stessa cosa quando il furto di un Panzer va a buon fine. Le postazioni contraeree, le decine di mezzi da assalto o da trasporto truppe (blindati e non), i kit di riparazione e altro ancora, giustificano il significato delle parole "libertà d'azione". La stessa missione, detto una volta tanto con ingenua sincerità, si può effettivamente portare a termine in decine di modi diversi, che vanno dallo stealth alla distruzione totale, con relativa cancellazione dalla mappa dei punti rossi (indicano i nemici), cosa che il più delle volte mi sono prefissato di fare a missione completata. La diversificazione offerta dalle quattro campagne (Russia, Regno Unito, USA, Germania), infine, completano degnamente il quadro generale della situazione. Gli effetti sonori sono buoni, potenti e vibranti. Un po' meno le musiche che accompagnano le missioni, che spingono troppo presto il giocatore a visitare il menu di opzioni per escluderle. Il livello di difficoltà, per concludere, è sufficientemente calibrato, tuttavia vi consiglio di affrontare le prime missioni a livello "facile", per poi azzardare un "normale" una volta presa dimestichezza. Lo spazio è giunto al termine, vi lascio al commento e vi saluto. For Freedom!

### L'AMARA ESPERIENZA DEL KIKKO CON SOLDIERS

Quando il ToSo mi ha consegnato i CD contenenti il codice di Soldiers non avrei mai pensato che mi sarebbero capitati tutti i casini di cui ora mi appresto a parlare. Arrivo a casa bello contento e inizio l'installazione che (ahi, brutto segno!) va a buon fine solo al quarto tentativo: vabbuò! Mi lancio, un po' sul perplesso andante, in un doppio clic sulla icona di gioco, col risultato che il sistema mi si pianta per qualche secondo e mi si riavvia come se avessi effettuato un reset fisico del PC. Orpo! Al decimo tentativo anche il mio diesel-cervello deduce che qualcosa non funziona. Che fare se non andare per tentativi? Provo diverse versioni dei driver video/audio, disabilito a turno tutte le funzioni d'accelerazione, disattivo antivirus, firewall e quant'altro in background, persino formatto e reinstallo da zero Windows XP. Nulla da fare! Un rapido salto nel forum ufficiale è bastato per scoprire che un deciso numero di persone ha avuto il mio medesimo problema, invero con la versione demo. La cosa bella è che le configurazioni dei PC dei malcapitati risultano quanto mai eterogenee e variegate tra loro, a tal punto da non poter desumere un denominatore comune, tanto che al momento in cui scrivo il problema non è ancora stato risolto. (S)fortunatamente il buon FaKe ha avuto problemi affini con Besieger, da qui l'idea: perché non scambiarci le recensioni? Un rapido "do ut des" è servito a far sì che entrambi potessimo finalmente metterci a giocare senza troppi patemi. Peccato che, nel frattempo, la rottura di una ventola nel case abbia causato il brasamento delle mie motherboard e CPU, costringendomi a un forzato quanto prematuro upgrade della mia postazione casalinga. Che sia stato Soldiers a colpire ancora?

► È fatta! Ora non mi resta che coprire la fuga del pilota inglese, a bordo di questo fantastico... uhm... aereo. Ok, lo ammetto, mi avete colto impreparato.

empire

# A6

Oggi, come ieri, la VALVOLA e' ancora sinonimo di qualita' nel campo dell'audio...

Empire A6: il primo ed unico sistema VALVOLARE per PC, e non solo...

Sistema 2.1 - 60 Watt RMS complessivi

Preamplificatore VALVOLARE

Euro 199,00 Ivato al pubblico

www.empiremedia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Vieni a discutere l'evoluzione dei giochi strategici sul Forum di TGM Online!**

**SVILUPPATORE**
Infinite Interactive

**PUBLISHER**
Enlight

**DISTRIBUTORE**
Microids

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Assente

**PREZZO INDICATIVO**
€ 46,50

**SITO**
www.enlight.com/wbc3/

REVIEW

Daniele "Tamaboke" Tamagni **tamaboke@xenia.it**

# WARLORDS BATTLECRY III

**Il magico regno di Etheria è nuovamente minacciato da un misterioso nemico e, guarda caso, toccherà a noi togliere le castagne dal fuoco. Lo avevate già capito, vero?**

Considerando che abbiamo già salvato tonnellate di volte la terra di Etheria, direi che possiamo saltare a piè pari il discorso trama, dal momento che è la stessa già vista nei predecessori. Quello che, invece, ci rallegra è che possiamo tornare a parlare di strategici in tempo reale con il terzo titolo di una serie che è riuscita, nel tempo, a conquistare molti estimatori. Cos'è cambiato rispetto al passato? Vediamo un po'...

## UN'AVVENTURA EPICA

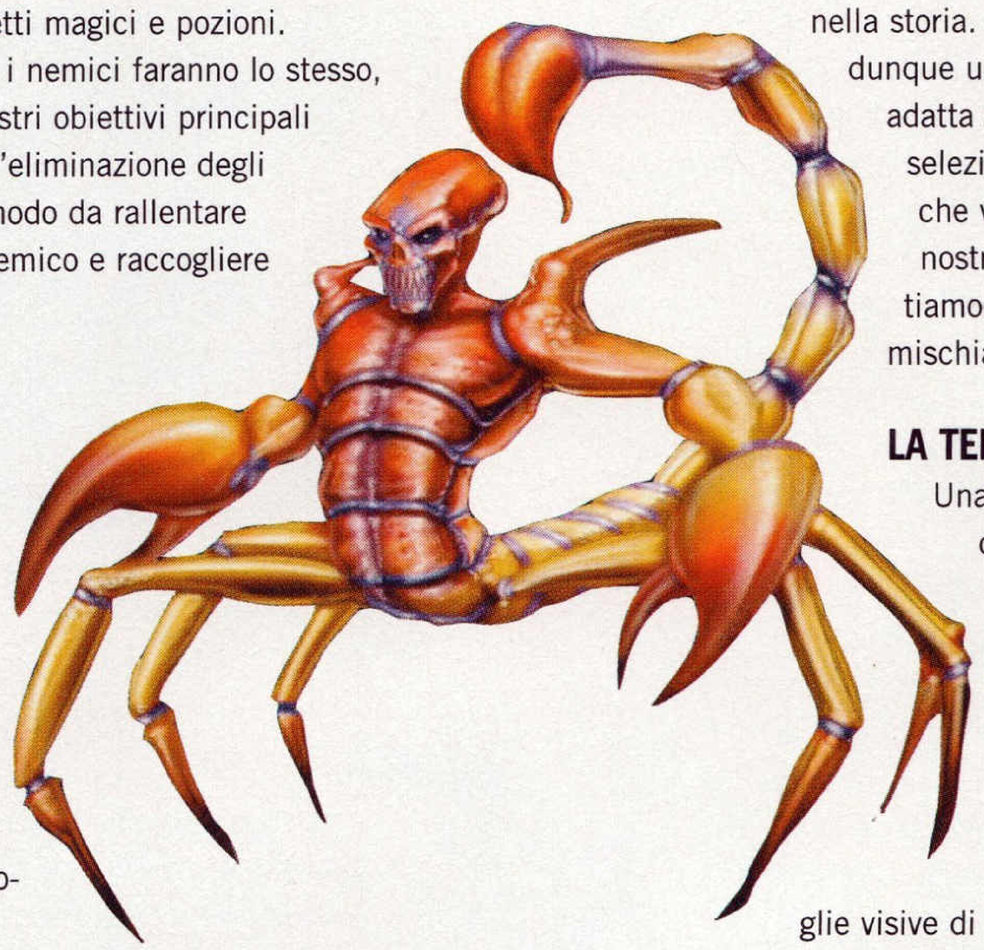
La nostra campagna comincia con la creazione dell'eroe principale, colui che guiderà le altre unità in battaglia; la personalizzazione del nostro condottiero è uno dei punti di forza del gioco, e tra le numerose opzioni a disposizione riusciremo sicuramente a trovare l'alter ego virtuale che fa al caso nostro. L'eroe svolge molteplici funzioni all'interno della campagna di gioco: oltre a guidare l'esercito, infatti, potrà lanciare incantesimi durante le battaglie (più meno avanzati e potenti a seconda della sua specializzazione magica), utilizzare le proprie abilità per potenziare le truppe, e convertire strutture nemiche o neutrali, prendendone così possesso. Data la sua importanza strategica sarà bene proteggere adeguatamente il nostro eroe, potenziandolo

**LE MISSIONI NON SARANNO LINEARI, MA VARIERANNO A SECONDA DELLE NOSTRE SCELTE**

▲ Ecco un villaggio degli Elfi Alti, razza dedita all'uso della magia della natura; potenziando alcuni edifici potremo evocare potenti creature della foresta in nostro aiuto.

▲ Se alcune delle nostre unità avranno raggiunto un buon livello di esperienza, al termine di una missione potremo scegliere di portarle con noi negli scontri successivi.

con numerosi oggetti magici e pozioni. Ovviamente anche i nemici faranno lo stesso, per cui uno dei nostri obiettivi principali sarà costituito dall'eliminazione degli eroi avversari, in modo da rallentare l'espansione del nemico e raccogliere nuovi oggetti.



Una volta creato il nostro generale ci ritroveremo davanti a una bella mappa geografica, sulla quale potremo spostarci per raggiungere diverse città; mano a mano che completeremo le prime missioni, si renderanno disponibili nuove locazioni, dove potremo scegliere se combattere nuove battaglie, comprare e vendere oggetti al mercato nero, oppure assoldare rinforzi mercenari. Le quest affrontate, dunque, non saranno lineari, ma varieranno a seconda dell'ordine con cui le completeremo, anche se alcune "missioni chiave" utili allo sviluppo della trama andranno necessariamente giocate per poter proseguire

▲ **Spostandoci sulla mappa di Etheria potremo decidere in che ordine affrontare le missioni, che si renderanno disponibili con lo sviluppo della trama.**

nella storia. Scegliamoci dunque una battaglia adatta al nostro livello, selezioniamo le unità che vogliamo al nostro fianco e buttiamoci nella mischia...

## LA TERRA È PIATTA

Una volta sul campo di battaglia saremo accolti da una grafica bidimensionale molto spartana; dimenticatevi le meraviglie visive di titoli come Warcraft 3 o Spellforce, poiché con WB3 faremo un salto nel passato di almeno 5 anni. Le unità, per quanto varie e numerose, sono disegnate e animate mediocremente e hanno la sgradevole tendenza a confondersi con il terreno, con il risultato che spesso faremo fatica a individuare alcuni nemici immobili. Il comparto audio, invece, svolge il proprio lavoro senza lode e senza infamia, intrattenendoci con musiche nella norma e qualche piacevole effetto sonoro.

Ma veniamo alle missioni... All'inizio di ogni battaglia dovremo innanzitutto assicurarci il controllo di un buon numero di miniere, che ci forniranno i quattro tipi di risorse necessarie per la costruzione dei nostri edifici e per la produzione delle unità; la lotta per il possesso delle miniere sarà spesso lunga ed estenuante, poiché i nemici cercheranno costantemente di conquistarle non appena le nostre truppe si allontaneranno.

Aprendo una piccola parentesi, è proprio in questi casi che l'intelligenza artificiale dei nemici rivela le lacune più gravi, ostinandosi a inviare ripetutamente una o due unità alla volta, anche se queste vengono sterminate sistematicamente.

Una volta messa a posto l'estrazione delle risorse potremo dedicare la nostra attenzione allo sviluppo di truppe ed edifici. È molto importante potenziare al massimo le nostre unità con tutti gli upgrade disponibili, poiché i soldati, sopravvivendo agli scontri, acquisiranno esperienza e miglioreranno le proprie caratteristiche. Questa caratteristica porta a preferire la presenza di poche e potenti unità piuttosto che numerosi

**UNA VOLTA SUL CAMPO DI BATTAGLIA SAREMO ACCOLTI DA UNA GRAFICA BIDIMENSIONALE MOLTO SPARTANA**

### ALLE ARMI, MIEI PRODI!

Il punto forte di Warlords Battlecry 3 è sicuramente l'immensa mole di razze, personaggi, unità e incantesimi a disposizione del giocatore: pensate che nel creare l'eroe che guiderà i vostri eserciti potrete scegliere tra 16 razze diverse (ognuna con unità, edifici e potenziamenti propri) e ben 28 classi. Inoltre, ogni volta che il vostro condottiero avanzerà di livello, dovrete decidere come distribuire i punti a vostra disposizione, personalizzando ulteriormente caratteristiche e abilità, acquisendo nuovi incantesimi e comprando nuovi oggetti magici. Se questo non bastasse a soddisfare la vostra sete di personalizzazione, potrete sempre sbizzarrirvi con un completo editor di mappe e di missioni...

Tornando a parlare delle diverse razze che si affronteranno sul campo di battaglia, sarà importante imparare a sfruttarne ogni punto di forza e di debolezza per poter uscire vincitori dagli scontri più impegnativi; sebbene discretamente bilanciate, infatti, tutte le popolazioni hanno una propria specializzazione in qualcosa. Inoltre, affrontando alcune missioni potremo stringere patti di alleanza con altre razze, e potremo così decidere quale esercito schierare in campo; naturalmente in questi casi conoscere al meglio le truppe ai nostri ordini diventa fondamentale per elaborare una valida strategia.

▲ **Nel bel mezzo di questo spoglio deserto siamo incappati in un avamposto dei barbari... ed è subito guerra!**

▲ **Le nostre truppe sono appena sbarcate sulla costa di questa misteriosa isola; ora non ci rimane che esplorare la zona e stabilire un accampamento.**

## COMMENTO

"Cavallo che vince non si cambia" dice un proverbio caro a molti sviluppatori, e a quanto pare i ragazzi della Infinite Interactive sono dei ferventi sostenitori di questa scuola di pensiero: rispetto a Warlords Battlecry 2, infatti, le novità si possono contare sulla punta delle dita. Se, da una parte, questo rassicurerà chi temeva stravolgimenti nella meccanica di gioco a cui eravamo abituati, dall'altra deluderà chi invece si aspettava un minimo di evoluzione.
D'accordo, passi anche l'immutata meccanica di gioco, ma dopo tutti questi anni mi pare lecito aspettarsi un certo miglioramento nel motore grafico, soprattutto se si va a considerare che già in passato la serie non brillava particolarmente sotto questo aspetto; sono il primo a sostenere che la sostanza sia più importante dell'aspetto, ma anche l'occhio vuole la sua parte!
Il vero problema, tuttavia, è un altro: nonostante il giocatore possa sbizzarrire la propria creatività con decine e decine di razze, classi e unità, WB3 tende a diventare abbastanza lento e ripetitivo dopo qualche partita, complice la deludente intelligenza artificiale dei nemici e la scarsa caratterizzazione delle missioni, che scorrono via in modo abbastanza anonimo.
In definitiva, un titolo che risente pesantemente del passare degli anni e che necessiterebbe di un bel restyling totale per poter competere con i mostri sacri del genere.

## HARDWARE

Per giocare a Warlords Battlecry 3 avrete bisogno almeno di un Pentium III a 450 MHz, di 128 MB di RAM e di 950 MB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

**65**

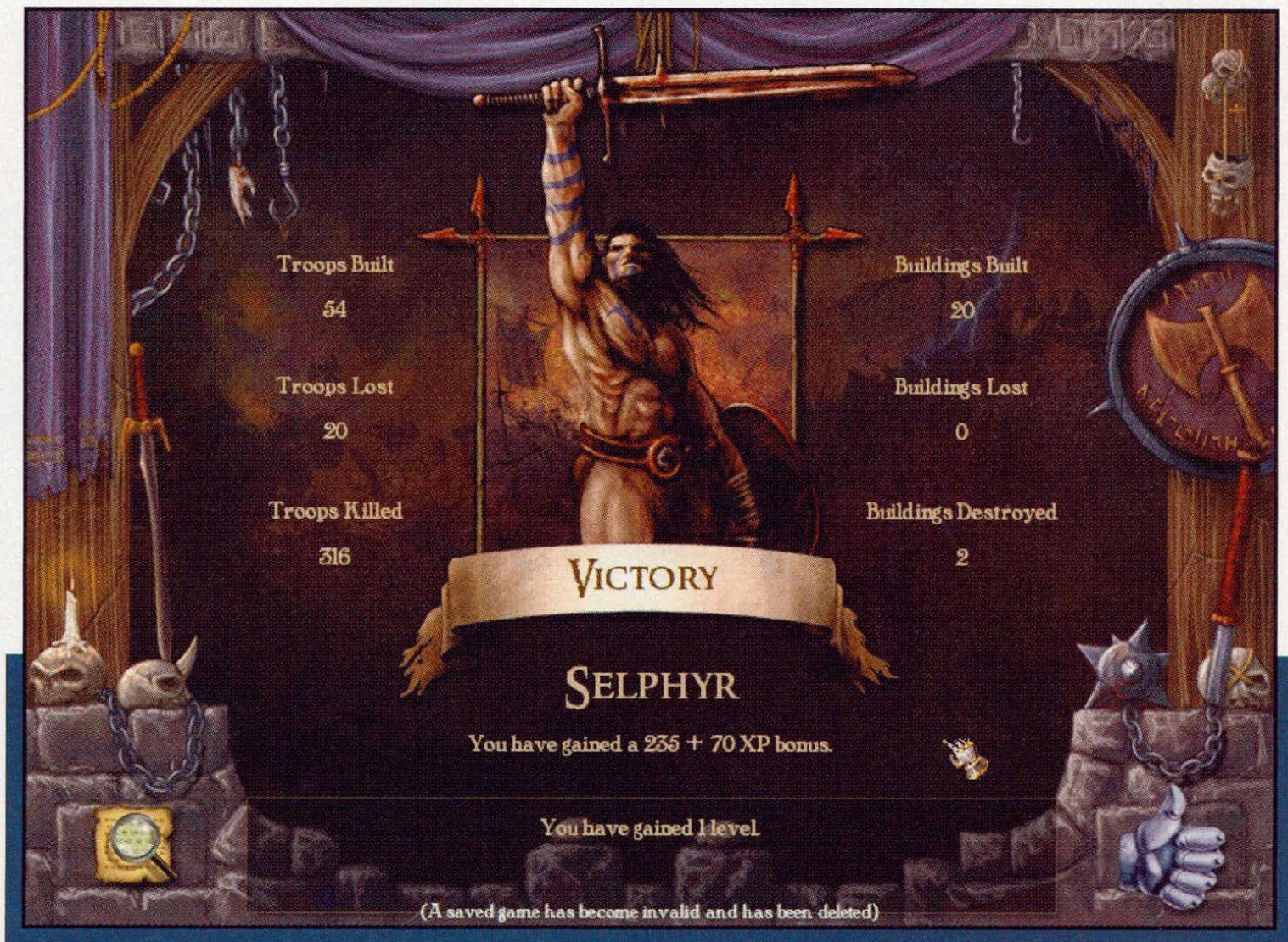
eserciti di "rammolliti". Inoltre, al termine delle missioni potremo selezionare alcune truppe (logicamente le più forti) e importarle nei combattimenti successivi, partendo così avvantaggiati. Tutto questo, però, fa in modo che le missioni siano molto lunghe, poiché la ricerca dei potenziamenti porta via tempo e risorse (che, come al solito, non bastano mai...), e costringe il giocatore ad adottare una strategia difensiva a lungo termine, mentre le unità acquisiscono punti esperienza respingendo i radi assalitori.

▲ **Alcuni dialoghi tra i personaggi ci permetteranno di seguire l'evoluzione della storia, coinvolgendoci nella feroce guerra in corso.**

### TIRANDO LE SOMME

Warlords Battlecry è sempre stato un titolo di nicchia, un misto tra il genere strategico e quello dei giochi di ruolo indirizzato a utenti desiderosi di confrontarsi con qualcosa di meno immediato ma più profondo; il terzo capitolo della serie sembra accentuare questa tendenza senza però apportare grandi innovazioni, limitandosi soltanto ad aumentare le razze e le classi a disposizione quasi come se si trattasse di un add on del precedente titolo.
La sensazione che ho avuto la prima volta che ho giocato WB3 è stata quella di trovarmi di fronte a un titolo ormai vecchio non solo per la grafica superata, ma soprattutto per la meccanica di gioco, che presenta pochissimi spunti di originalità, e per l'intelligenza artificiale delle unità, che non si dimostra sempre all'altezza. Non me ne vogliano gli estimatori della serie, ma penso che per Warlords Battlecry sia giunto il momento di lasciarsi alle spalle il passato e rinnovarsi, adattandosi a quello che la tecnologia attuale può offrire.
Il gioco raggiunge comunque la sufficienza per le numerose opzioni a disposizione del giocatore, per la possibilità di scontrarsi in multiplayer contro avversari umani (risolvendo così il problema dell'intelligenza artificiale) e per la lunga campagna in single player. Non ci resta che sperare la Infinite Interactive faccia tesoro di questa esperienza e si rimbocchi le maniche per creare qualcosa di nuovo...

**LE UNITÀ ACQUISIRANNO MANO A MANO PUNTI ESPERIENZA E MIGLIORERANNO LE PROPRIE CARATTERISTICHE**




▲ **Al termine di ogni missione il nostro eroe guadagnerà dei punti esperienza, che gli permetteranno di avanzare di livello e di migliorare le proprie abilità.**

# la tua rivista di cinema e televisione è arrivata!

## Il N° 8 in edicola dal 25 giugno

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Scarica wallpaper, screensaver e demo di Joint Operations da TGM Online!**

**SVILUPPATORE**
Novalogic

**PUBLISHER**
Novalogic

**DISTRIBUTORE**
UbiSoft

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Assente

**PREZZO INDICATIVO**
€ 45.99

**SITO**
www.jointopsthegame.com

REVIEW

ALex Rossetto law@xenia.it

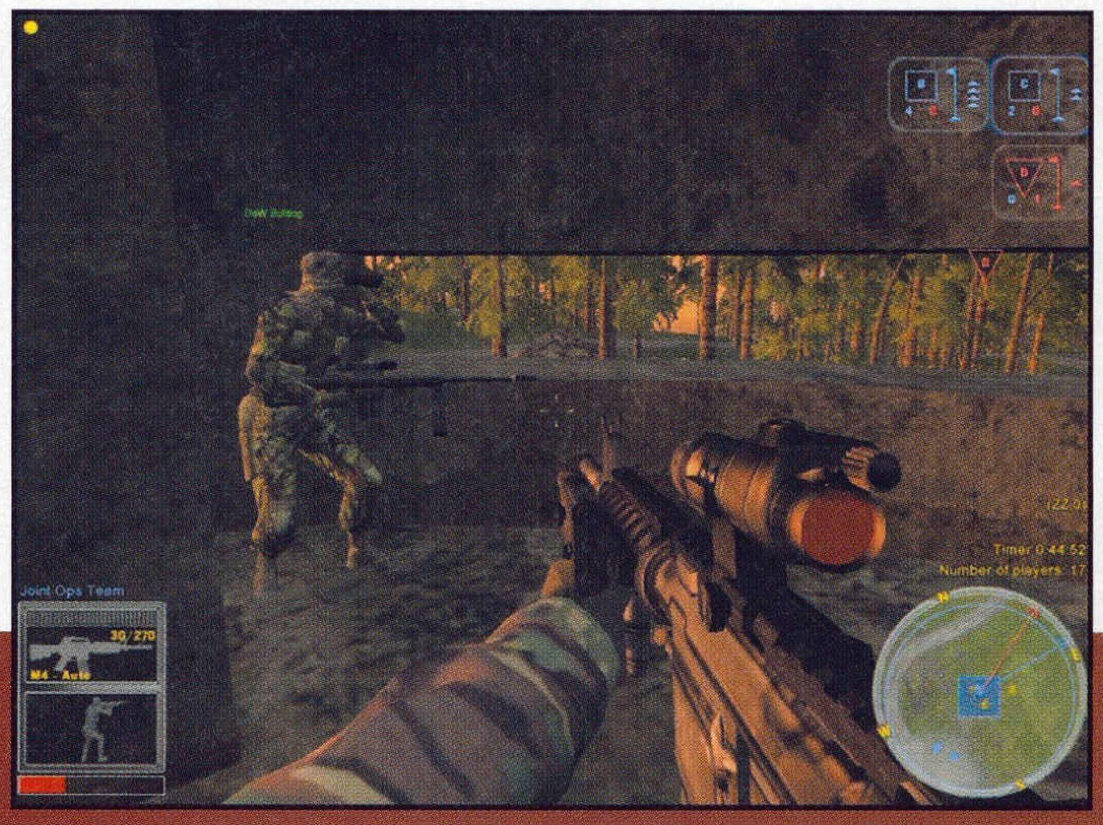
# JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

**Tanto abbiamo parlato dell'ottima giocabilità multiplayer dell'engine di Black Hawk Down che alla fine in Novalogic hanno deciso di darci ascolto (magari non solo a noi), mettendo in cantiere e sfornando Joint Operations: Typhoon Rising...**

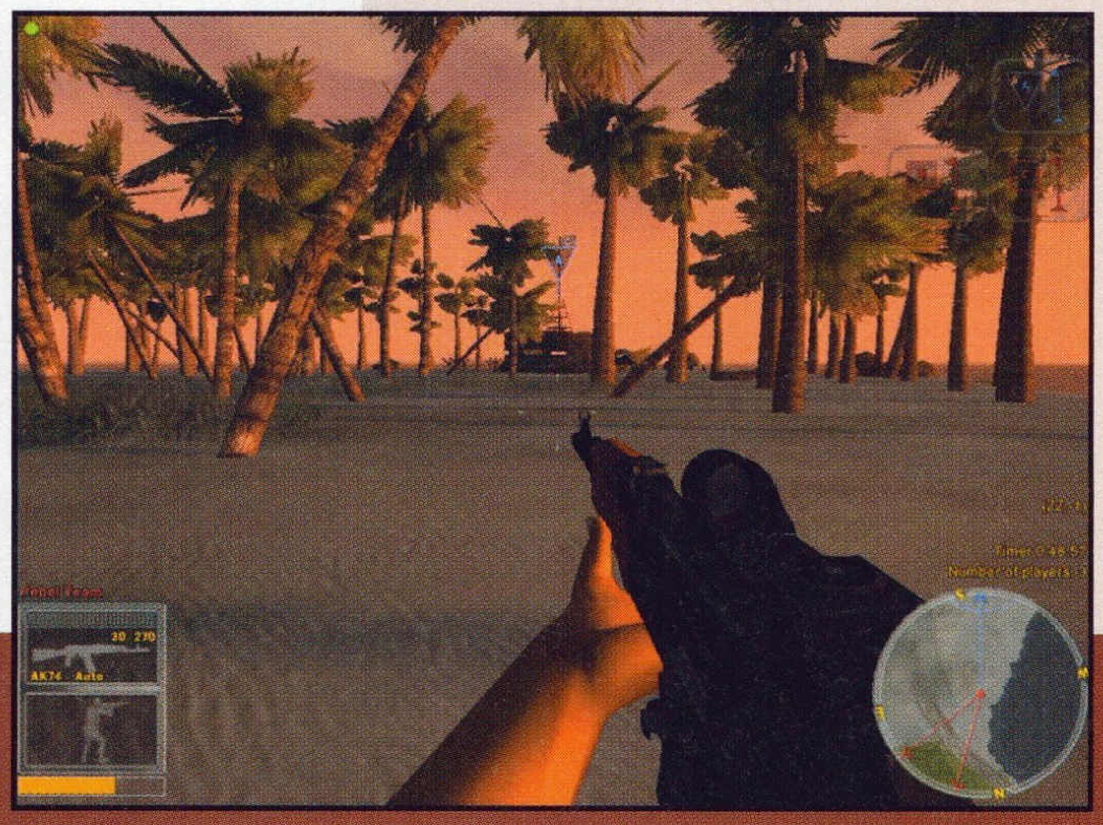
Dopo i fasti dei simulatori di elicottero e del voxelspace, la Novalogic ha avuto un periodo altalenante caratterizzato dalle uscite dei vari Delta Force, saliti alla ribalta con il buono Black Hawk Down e sempre distintisi per un engine in grado di gestire mappe piuttosto vaste, cosa che rendeva l'esperienza multiplayer decisamente interessante. Superato il mezzo capitombolo di Sabre Team (sempre papabile dal punto di vista del multigiocatore, ma in grado di esaltare i problemi di IA di Black Hawk Down in single player), eccoli quindi presentarsi con questo Joint Operations: Typhoon Rising...

La storia vede evolversi una situazione socio-politica molto complessa in Indonesia: il Paese è martoriato da una guerra intestina e la comunità internazionale decide di intervenire tramite un corpo militare composto da rappresentanti di gran parte delle forze speciali del mondo occidentale. Da un lato avremo quindi i ribelli, armati comunque in maniera piuttosto moderna (attingendo magari di più ad armi tipicamente "eversive" come i Kalashnikov, per esempio, o gli infausti RPG), mentre dall'altro ci sarà un insieme di componenti delle forze speciali: a partire dalla (fantomatica, a meno che non l'abbiano

**È NECESSARIO CHE LA SQUADRA SIA BEN BILANCIATA PERCHÉ CI SI POSSA VERAMENTE DIVERTIRE**




▲ I bunker, una volta conquistati, fungono da punti di respawn ma non sempre sono sicuri. Occhio ai nemici, sono dovunque!




▲ Eccomi mentre, fiero ribelle col fido Kalashnikov, corro a perdifiato nel tentativo di raggiungere (e conquistare) il checkpoint Alpha...

riconosciuta nel frattempo) Delta Force, Berretti Verdi, scout, cecchini e SEAL per quanto riguarda gli Stati Uniti, SAS britannici e australiani, GIGN francesi e via dicendo. Lasciando perdere eventuali considerazioni (ormai quasi inevitabili) sulla necessità di seguire una simile storyline, diciamo che all'atto della "creazione" di un proprio alter ego digitale si potrà scegliere in linea di massima da che parte stare, con vari limiti imposti eventualmente dalla modalità di gioco selezionata. Le occupazioni possibili sono quelle canoniche, ovvero fante, granatiere, guastatore, medico e cecchino; ognuna di queste professioni (presenti peraltro in entrambi gli schieramenti, anche se cambia l'equipaggiamento) ha pregi e difetti piuttosto facili da intuire (come la capacità del cecchino di colpire da molto lontano, compensata da una discreta difficoltà nei tiri sui bersagli in movimento e da un'alta vulnerabilità da vicino) ed è ulteriormente influenzata dal peso dell'equipaggiamento selezionato (mediamente personalizzabile).

Le modalità di gioco presenti sono principalmente quattro: Advance & Secure, Coop, Team DeathMatch e Team King Of The Hill; eh già, perché (mi sono appena reso conto di non averlo specificato in maniera esplicita) il gioco è praticamente solo multigiocatore. Infatti le uniche missioni presenti in modalità single player rappresentano in realtà una specie di tutorial per imparare a utilizzare il proprio omino, e poco più. Il vero divertimento è quindi solo in rete (o in Rete, a seconda che si giochi su LAN o su Internet), direi. E questa cosa è sicuramente piuttosto positiva, viste le magagne dell'intelligenza artificiale riscontrate in maniera più o meno evidente nell'equivalente serie (Delta Force). Ecco quindi un bell'impennarsi del fattore divertimento, perlomeno quando si trovano compagni di squadra motivati e abili... Spesso e volentieri, infatti, la godibilità del prodotto dipende molto dalle persone con cui vi troverete a combattere: maggiore la disparità tra le due compagini (o maggiore la svogliatezza che dimostrano i vostri compagni) e meno ci si divertirà... Ma guardiamo un po' più da vicino le modalità di gioco: le ultime due (TDM e TKOTH) credo non necessitino di una grassa spiegazione. Nella prima la vostra squadra dovrà eliminare più avversari possibile, mentre nella seconda dovrete riuscire a restare in possesso di una certa area della zona di gioco per più tempo degli avversari. Quelle davvero interessanti e divertenti (senza nulla togliere alle due appena citate) sono quella Coop(erativa) e l'Advance & Secure. In modalità cooperativa si partecipa a una vera e propria missione, con degli obiettivi ben definiti, da portare a termine collaborando con i propri compagni: spesso e volentieri non sarà possibile avanzare senza cooperare con gli altri, per cui ci sarà chi dà copertura a chi avanza, chi si occupa dei mezzi pesanti avversari e chi piazza le cariche per far saltare una parabola satellitare... È quindi necessario che la squadra sia ben bilanciata e incredibilmente, pur non essendoci degli evidenti metodi di regolare l'accesso alle specializzazioni dei componenti di una qualsiasi compagine, ciò capita la maggior parte delle volte (per fortuna non a tutti piace fare il cecchino o il guastatore). È altresì possibile conquistare dei punti di respawn a mano a mano che si avanza lungo la mappa, per cui non sarà necessario ripartire sempre dalla propria base. Anche perché le mappe sono davvero grandi e, pur essendoci una discreta fornitura di mezzi a disposizione (a partire da elicotteri per arrivare a giganteschi hovercraft da sbarco, passando da HUMVEE e mini quad anfibi), non è sempre bello passare cinque minuti a bordo di un veicolo per tornare nel vivo dell'azione... Se poi tutti sono motivati e, soprattutto, capaci di giocare, è davvero divertente portare avanti la missione. Nella modalità AAS (potrei azzardare un Advance Assault & Secure, visto che il manuale cita solo Advance & Secure) troverete dei checkpoint disseminati per la mappa, oltre alle due basi (JO e ribelle)... Dopo il primo spawn è necessario conquistare i checkpoint uno per uno: ognuno di questi ha una zona "d'influenza", penetrando nella quale si avvia il processo di conquista dell'area (distruggendo il campo nemico, se c'è), che andrà terminato con

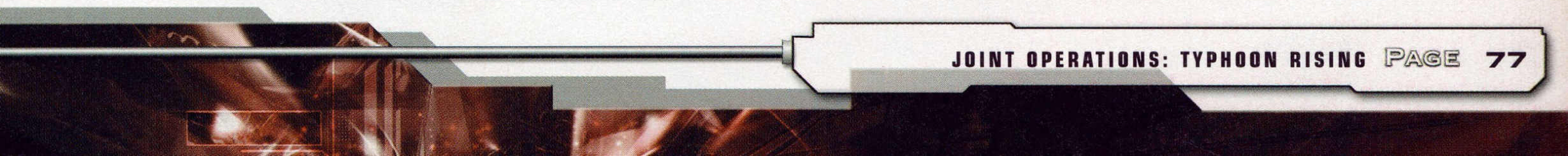
## SIAMO IN BUONA COMPAGNIA

Il 26 di giugno ben 160 giocatori si sono collegati al World Record Server della iGames e hanno partecipato alla stessa partita di Joint Operations. Si è trattato dell'evento di avvio del tour mondiale di promozione del gioco, promosso da ATi e Sapphire, e il record è stato registrato nel libro ufficiale dei record della Twin Galaxies.
Ora, per noi (mi includo, visto che mi ha preso e gioco moderatamente spesso) non sarà necessario stabilire alcun record mondiale, ma sappiate che una qualsiasi partita in modalità AAS permette un numero massimo di giocatori pari a 150 e che comunque è assolutamente comune vedere cifre che si aggirano attorno alle 60 unità, anche in orari non esattamente di "pienone"... Aggiungete una quarantina di armi diverse, mappe davvero vaste e un po' di mezzi tra cui scegliere e potete farvi un'idea di quanto possa essere divertente questo Joint Ops. Sempre che ci si trovi in tanti, chiaramente.

**JOINT OPERATIONS È INTERAMENTE DEDICATO AL MULTIPLAYER. LE UNICHE MISSIONI PRESENTI IN MODALITÀ SINGLE PLAYER RAPPRESENTANO IN REALTÀ UNA SPECIE DI TUTORIAL.**

▲ Un suggestivo paesaggio che strapperà una lacrima a tutti i soldati. Duri compresi.

▲ A bordo di un elicottero dei ribelli (sono molto bene armati) e dietro una minigun: non credo che gli occupanti del bunker rimarranno sani a lungo.



## COMMENTO

Joint Operations Typhoon Rising è un titolo davvero riuscito, a mio avviso. È abbastanza modulabile dal punto di vista tecnico da poter essere giocato su PC anche non spintissimi, anche se per goderne appieno è necessaria una macchina piuttosto pompata. Prende la parte migliore della serie da cui deriva (ovvero quella di Delta Force), il multiplayer, e la ingrandisce a dismisura con un numero di giocatori simultanei ridicolmente alto e delle mappe davvero vaste, implementando poche ma buone modalità di gioco e un sapiente incrocio tra simulazione (appetibile esclusivamente per pochi) e arcade (campo nel quale ci sono dei veri giganti da battere). I dubbi rimangono forse a livello di realizzazione tecnica (con dei bachi relativi principalmente alla compenetrazione di poligoni o a qualche gabola di fisica elementare) e di regolazione di intelligenza artificiale, anche se quest'ultima è poco rilevante grazie alla configurazione delle mappe e alla disposizione dei nemici. Peccato che non esista una modalità single player degna di questo nome (a parte l'addestramento), ma questa scelta espone il prodotto a molte meno critiche e non rischia di parcheggiarlo di fianco a Black Hawk Down e Team Sabre. Rimane da fare un'ultima considerazione, per tutti coloro che dovessero volersi cimentare, e riguarda la loro disponibilità di banda, dato che il lag non è visto di buon occhio dagli altri giocatori ed è comunque meglio essere mediamente veloci per godersi bene il prodotto.

## HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore Pentium III a 1,2 GHz (consigliato Pentium IV a 2.4 GHz), 256 MB di RAM (consigliati 512), 1.5GB su disco fisso, una scheda video AGP da 32 MB compatibile DirectX 9.0 (con T&L hardware), un CD-ROM 16x, un sistema operativo a finestre (98/ME/2000/XP) e una connessione TCP/IP per giocare su Internet.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

80

▲ **Quasi ogni arma ha una seconda visuale: spesso si tratta di un livello di zoom più o meno accentuato.**

**LA GIOCABILITÀ È CHIARAMENTE INFLUENZATA DALL'ESPERIENZA E DALL'ABILITÀ DEGLI ALTRI GIOCATORI, SIANO ESSI AMICI O NEMICI**

una bella incursione nel bunker che ospita la "sala del potere" (me la sono inventata, non cercatela veramente. Era per rendere l'idea). Successivamente, rimanendo nella stessa zona, si costruirà il proprio campo. La velocità con cui avvengono la distruzione e la costruzione dei campi dipende dal numero di militanti di ognuna delle due fazioni presenti nell'area adiacente al bunker. Detto così pare complicato ma in realtà è tutto molto semplice e intuitivo. Cosa non necessariamente vera delle tattiche atte a portare a termine le varie missioni, eh: i diversi checkpoint possono essere conquistati solo in ordine (Alpha, Bravo, Charlie e via dicendo), costringendo i neo conquistatori a lasciare qualcuno in difesa del bunker appena preso, salvo poi trovarsi presi alla sprovvista durante la conquista di quello successivo. Tecnicamente il gioco è perlomeno soddisfacente: i vari bug che abbiamo avuto modo di vedere vengono a mano a mano epurati tramite le continue patch (peraltro necessarie per collegarsi a Novaworld), anche se a rigor di logica non avrebbero dovuto essere presenti dall'inizio. La grafica è ben fatta, nonostante presenti ancora rari ma eclatanti casi di compenetrazioni di poligoni e non sia godibile appieno se non su un PC veramente pompato. Il sonoro è spettacolare per gli effetti mentre la musica, al mio solito, l'ho esclusa dopo qualche minuto di gioco; anche perché a onor del vero toglie realismo all'azione (specialmente quando siete nella giungla e state strisciando alle spalle di un nemico). La longevità è pressoché infinita, qualora il titolo riesca ad appassionarvi: anche solo le due modalità meno "classiche" offrono una varietà di mappe e missioni piuttosto ampia, inoltre c'è da considerare il fattore umano... Dove i cugini di JOTR (la serie Delta Force) peccavano, ovvero nell'IA degli avversari, qui non esiste punto debole: i "cattivi" sono quasi esclusivamente umani e, dove non lo sono (in modalità Coop, almeno per ora), sono comunque talmente tanti e ben piazzati che rappresentano una sfida più che sufficiente. La giocabilità è chiaramente influenzata dall'esperienza e dall'abilità degli altri giocatori, siano essi amici o nemici, però in linea di massima il titolo è facile da gestire e piuttosto immediato. Giocare bene però non è altrettanto semplice e solo diverse ore passate a nascondersi nell'erba alta, a dare l'assalto ai bunker o a passare di casa in casa imbracciando un MP5 potranno darvi un po' di sicurezza. In ogni caso, siete in buona compagnia (e leggete il box per capire...).

▼ **Ecco, possiamo dire che di server in piedi ce ne sono un bel po'. Anche se le modalità di gioco sono "solo" quattro.**

Games machine Star player

ABIT

Advanced Durability

OC GURU

Automatic On-the-Fly OC

FLASH MENU

1 Click BIOS Update

EQ

Total System Monitoring

BlackBOX

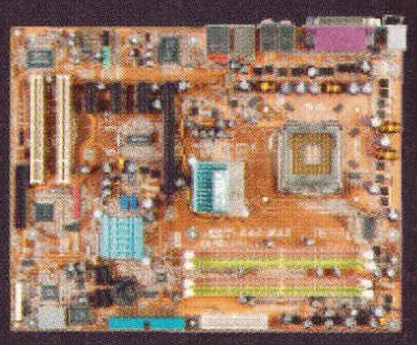
Reliable Onboard Service

A Better System In 20 Seconds

µGURU

# Is it Guru?

## AA8-duraMAX

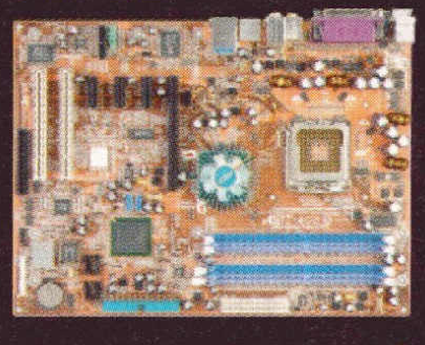


Intel® 925X EXPRESS CHIPSET

- Supports Intel Pentium 4 LGA 775 CPU, 800 FSB, HT Technology
- Intel® 925x / ICH6-R
- Supports 4 DIMM Dual DDR II 533/400
- 4 x SATA 150 RAID 0/1/0+1 support
- Gigabit LAN, 7.1-channel audio, S/PDIF In/Out
- PCI Express, 8 x USB 2.0, 3 x IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT SoftMenu™
- ABIT AutoDrive™

µGURU

## AG8

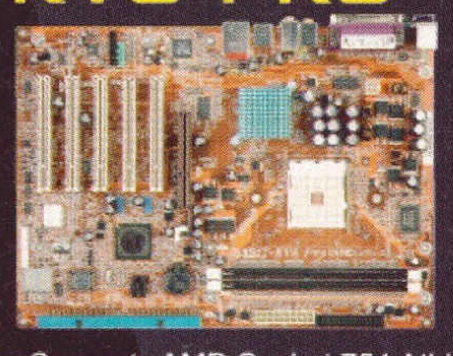


Intel® 915P EXPRESS CHIPSET

- Supports Intel Pentium 4 LGA 775 CPU, 800 FSB, HT Technology
- Intel® 915-P / ICH6-R
- Supports 4 DIMM Dual DDR 400
- 4 x SATA 150 RAID 0/1/0+1 support
- Gigabit LAN, 6-channel audio, /S/PDIF In/Out
- PCI Express, 8 x USB 2.0, 3 x IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT SoftMenu™
- ABIT AutoDrive™

µGURU

## KV8-PRO



K8T800 Pro Hyper-T™ Technology

AMD 64 Athlon

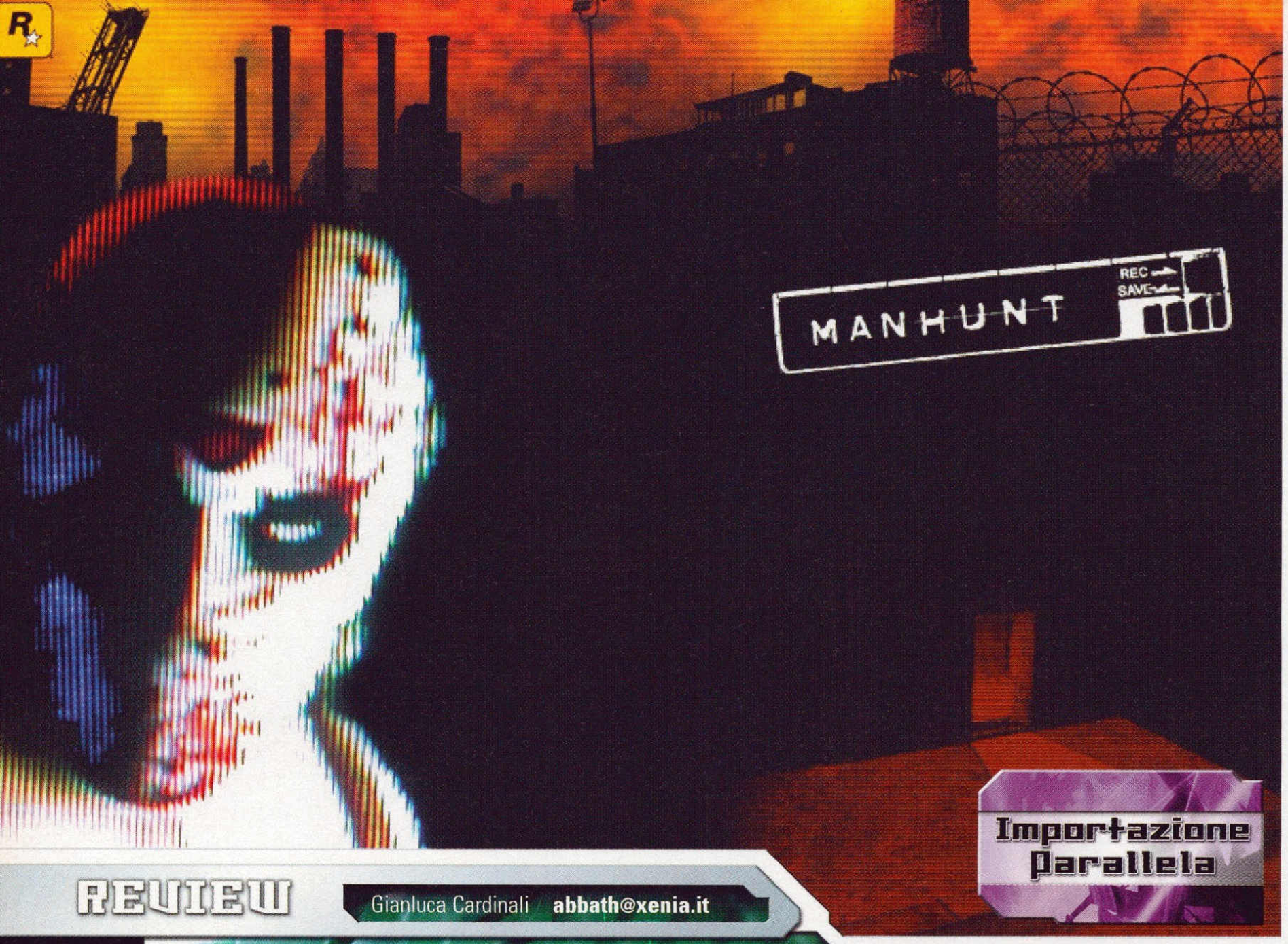
- Supports AMD Socket 754 Athlon 64 CPU
- VIA K8T800 Pro / VT8237 chipset, 1GHz FSB
- Supports 2 DIMM DDR 400
- 2 x SATA 150 RAID 0, 1, JBOD support
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out
- AGP 8X, 8X USB 2.0
- ABIT µGuru™
- ABIT SoftMenu™
- ABIT FanEQ™
- AMD Cool 'n' Quiet ! Technology

µGURU


Euro Trade ITALIA

Phone:+39-0543-448863
Fax:+39-0543-448957
Email:info@eurotradeitalia.com
Website:www.eurotradeitalia.com


www.ABIT.com.tw




Importazione Parallela

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**La mastodontica sezione Download di TGM Online ti offre ben tre trailer di questo gioco: corri a scaricarli!**

**SVILUPPATORE**
Rockstar North

**PUBLISHER**
Rockstar Games

**DISTRIBUTORE**
Take 2 Interactive

**MULTIPLAYER**
Assente

**LOCALIZZAZIONE**
Sottotitoli

**PREZZO INDICATIVO**
€ 45,00

**SITO**
www.rockstargames.com/manhunt

REVIEW

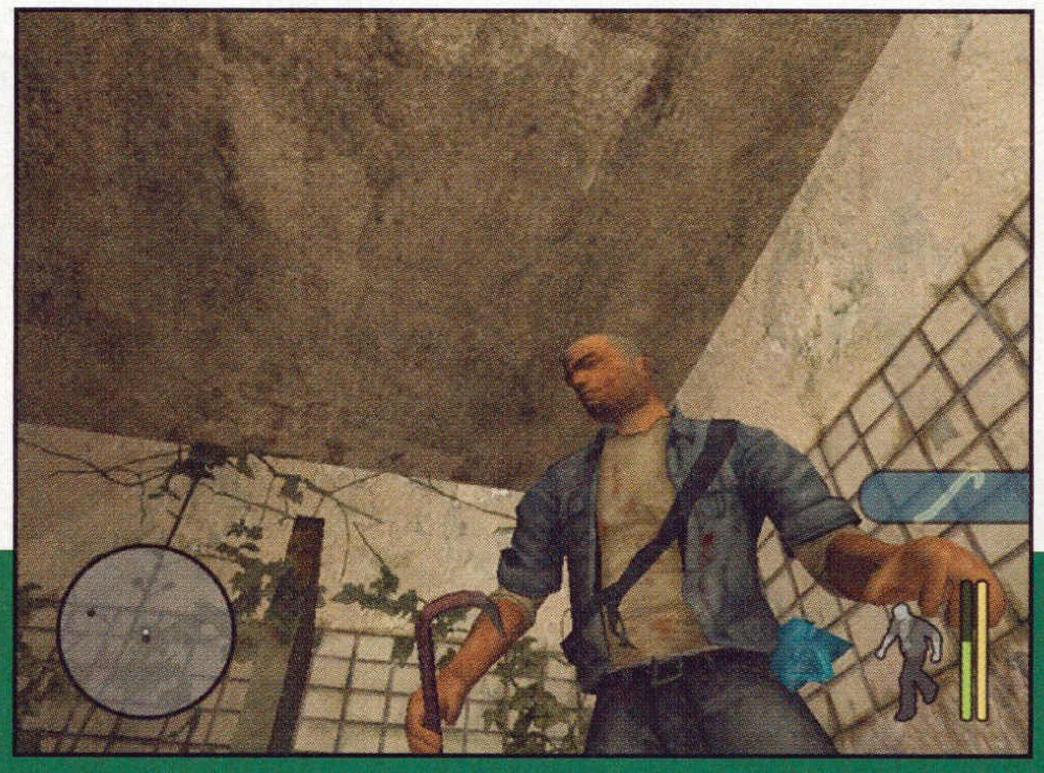
Gianluca Cardinali **abbath@xenia.it**

# MANHUNT

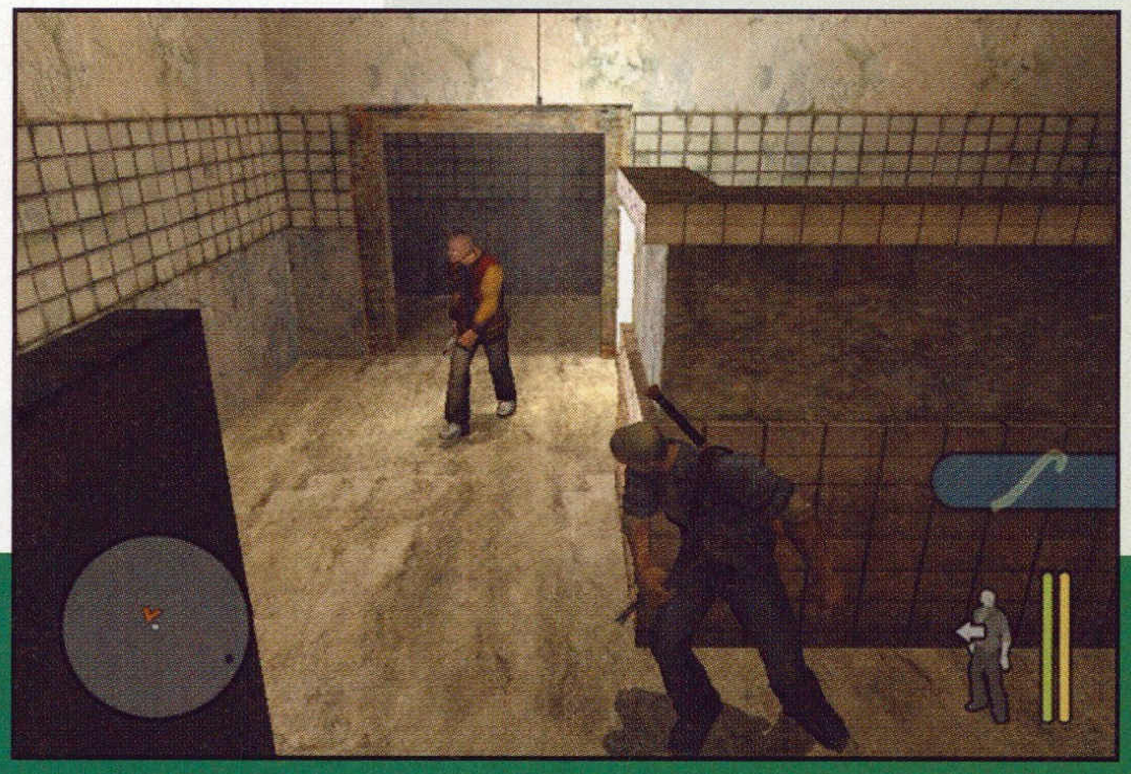
**L'umanità, attraverso le proprie attività "ludiche", dimostra un'evoluzione davvero interessante: cinquecento anni fa davamo la caccia alle streghe, nell'ottocento abbiamo cominciato a prendercela con le volpi, e nel duemila... beh, nel duemila la preda siete voi. Il simulatore di disumanità è servito.**

Se in questo traballante mondo di videogiochi siamo alla ricerca di un punto fermo, possiamo sicuramente trovarlo nello stile dei Rockstar. I padri del "miglior Adventure 2002" (per coloro che fossero atterrati sul pianeta Terra negli ultimi mesi, stiamo parlando di GTA: Vice City) e del già sbalorditivo prequel ambientato a Liberty City, arrivano alla cosiddetta "prova del nove" presentando una sorta di tributo alla violenza gratuita. Perdonate l'introduzione un po' incerta, ma fidatevi: è stata durissima partorire i primi cinquecento caratteri di recensione senza nominare la parola "violenza". Attenzione: da questo punto in poi tale vocabolo sarà citato altre 11 volte, i genitori sono avvertiti. Il fatto è che in un articolo come questo, dribblare l'argomento "violenza e perbenismo nei videogiochi" è una missione impossibile, e per giunta il sottoscritto non è nemmeno un po' Tom Cruise, per cui vediamo di togliere subito il dente che duole. Farneticazioni da sociologi a parte, trovo che ci siano tanti modi di trattare l'argomento "violenza" in terra di videogiochi: certo è che l'attitudine sviluppata dai Rockstar è lontana qualche chilometro da quanto generalmente si cataloga come "atto violento"; per certi versi è quasi malsana, ovviamente nell'accezione più "positiva" del termine.
E bisogna attribuire proprio a questa attitudine, a metà strada tra il sadico e il sarcastico, il merito della grande popolarità riscossa negli ulti-

**MANHUNT NON È ALTRO CHE IL TITOLO DI UN FUTURO "SNUFF MOVIE" ANCORA TUTTO DA GIRARE, IN CUI VESTIRETE I PANNI DELLA PREDA**



▲ Come si può notare da questo scatto ravvicinato, il protagonista James Earl Cash richiama (e non poco) il "Bruce Willis ultima maniera".



▲ Questo cacciatore, attirato da alcuni rumori sospetti, non sa che nel giro di tre secondi uscirò alle sue spalle conficcandogli un piede di porco al centro del cranio...

mi anni; quella fama che ti rende inimitabile anche quando sbagli, che ti dà quell'alone d'inarrivabile, e che ti permette sviluppare qualsiasi argomento, o meglio di dire quello che vuoi, tanto "Rockstar è Rockstar". Del resto, e qui chiudo con le dispersioni, basta guardare l'ultimo lavoro prodotto dai creatori di State of Emergency, intitolato Red Dead Revolver, per confermare quanto detto poco sopra a proposito dello stile.

## FAMMI MALE

Esauriti i dovuti convenevoli, a questo punto è bene entrare nel merito della recensione. Dicevamo, "violenza gratuita". L'espressione non è casuale (pensa un po'), visto che Manhunt punta sull'orrore e sull'impatto crudo delle sue sequenze visive per stupire. Il gioco "a stupire il videogiocatore" ha portato Rockstar a concepire a un concentrato di ferocia inaudita, all'interno del quale l'utente impersonerà quella che in una caccia alla lepre potrebbe tranquillamente essere definita... la lepre. Ambientato in epoca attuale, Manhunt non è altro che il titolo di un futuro "snuff movie" ancora tutto da girare, in cui James Earl Cash, condannato a morte e star cinematografica suo malgrado, dovrà attraversare Carcer City (ossia il set del film) e tentare di uscire tutto intero dall'incubo che il regista Lionel Starkweather ha inscenato. Il premio? La libertà. Un'intera cittadina abbandonata, e quindi prevalentemente "disegnata" con i tratti delle periferie più malfamate, è stata messa nelle mani di gang criminali formate da pazzi assassini (i cosiddetti "cacciatori") che, con la bava alla bocca tipica dei veri malati di mente, implorano per avere qualcuno da uccidere. Quel qualcuno sarete sempre e solo voi (sia fatta eccezione per il capitolo "Guida Alcolica", dove dovrete trascinarvi dietro un barbone ubriaco...) che, negli scomodi panni di Cash, dovrete evitare di essere sgozzati e completare i diversi obiettivi assegnati dal regista. C'è di buono che Cash (lo stereotipo dell'implacabile duro. Avete presente Bruce Willis?), da buon condannato a morte, non è mica uno che si fa intimorire da quattro squilibrati... anzi! Ben presto, infatti, il nostro amico si rivelerà essere una brutale macchina di morte. L'intelaiatura è quella di uno stealth game, con un pazzo omicida al posto del solito agente segreto, e con una selva di psicopatici a fare le veci degli altrettanto soliti terroristi. Insomma, verrebbe da dire che da Manhunt il "buonsenso" è bandito.

## STEALTH VS SPLATTER

Il cardine dell'azione, che sfrutta un'inquadratura in terza persona con telecamera posta alle spalle del protagonista, consisterà più che altro nell'abbattere uno per uno tutti i cacciatori presenti, grazie alle vostre movenze furtive e alle armi che potrete recuperare nel corso del livello. Qualora riusciate a "giustiziare" un nemico colpendolo improvvisamente da dietro, l'azione verrà sospesa in favore di una sequenza filmata che propone ai futuri telespettatori la morte nuda e cruda, senza censure. Per darvi un'idea del sadismo più che della violenza, si va dal sacchetto in testa per soffocare fino alla motosega, e tra questi due estremi c'è veramente qualsiasi cosa possa anche lontanamente uccidere, armi da fuoco e sparachiodi comprese. In base al rischio corso nel preparare il colpo mortale, la sequenza aumenterà in crudeltà e violenza. Con un filo conduttore così "gustoso", l'omicidio spettacolarizzato diventa l'obiettivo primario, sebbene gran parte del tempo sia da passare muovendosi silenziosamente e studiando i comportamenti dei cacciatori.

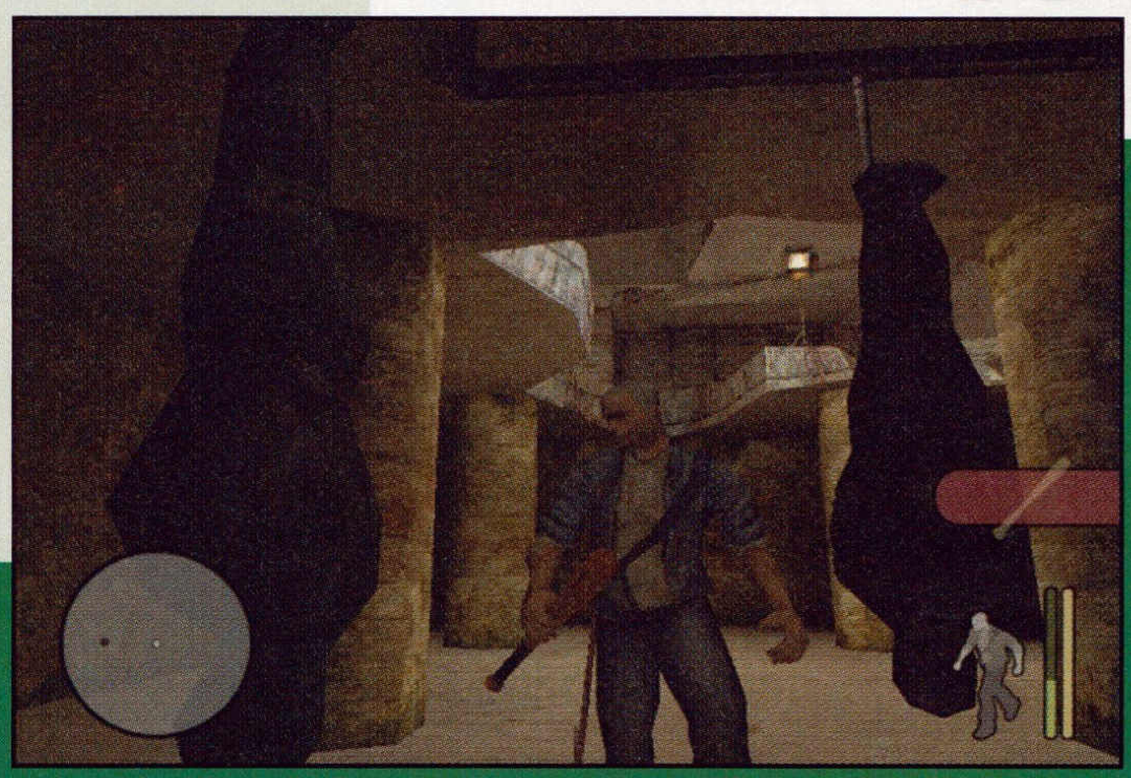
Questo "spettacolo nello spettacolo" però è solo una faccia della medaglia, che si

## LA PELLICOLA A SERVIZIO DELLA PERVERSIONE

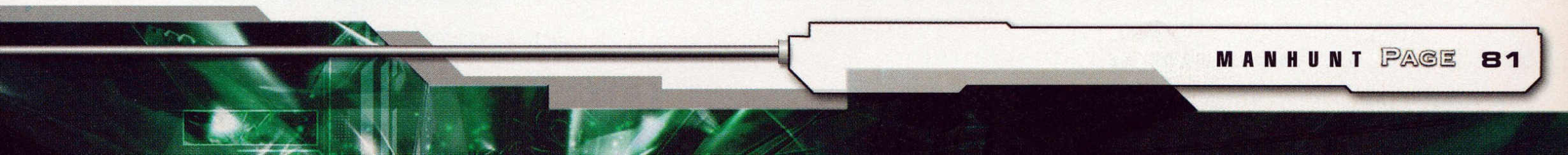
Peccato che, come diceva il Biscardi dei bei giorni andati, "Il tembo è diranno", e questo simpatico box è costretto a riassumere i suoi contenuti fino al limite del possibile; partiamo rapidamente con la produzione hollywoodiana che, con quindici anni d'anticipo rispetto a Manhunt, lanciava l'idea della morte come spettacolo televisivo d'intrattenimento. Stiamo parlando di The Running Man ("L'Implacabile" in Italia), in cui un mitologico Schwarzenegger, agente reo di non aver sparato su una folla di innocenti manifestanti, veniva "condannato a morte" attraverso un sadico gioco in diretta televisiva, una sorta di labirinto a livelli popolato da bizzarri carnefici (chi si ricorda di Dynamo e Sub Zero?); il tutto per la regia di Paul Michael Glaser, quello che nella serie originale di Starsky & Hutch impersonava il primo (e che in qualità di regista ha firmato un discreto numero di episodi televisivi in varie serie TV, da Miami Vice al più recente The Agency). Piccola curiosità: il lungometraggio è tratto da una novella firmata da Stephen King, per l'occasione sotto lo pseudonimo di Richard Bachman.

Passiamo all'argomento Snuff Movie, altra grande musa da cui prende ispirazione Manhunt. Dicesi Snuff Movie quella produzione, per lo più amatoriale (le 8mm dunque non sono casuali), in cui vengono ripresi - senza nessun tipo di censura - cruenti omicidi compiuti su ignare vittime. Il primo di questi si narra sia stato prodotto dai coniugi Findlay nel '74 (titolo: Snuff), i quali pensarono bene di riproporre su pellicola la strage di Cielo Drive del '69, in cui furono coinvolti Sharon Tate (moglie di R. Polanski, peraltro incinta) e altri quattro malcapitati, per mano dell'allegra "family" di Charles Manson. Da lì, piano piano, nacque il culto del massacro su pellicola, un genere "sotterraneo" che ancora oggi raccoglie parecchi adepti e curiosi. C'è chi dice comunque che il primo grande regista "snuff" sia stato il nostro G. Jacopetti, con il documentario intitolato "Mondo Cane" (1962). La perversione, in ogni caso, paga.

▲ Io sono uno preciso, e se soffoco una persona con un sacchettino di plastica, devo farci il fiocchettino dietro...



▲ Ah, cadaveri appesi... era da ShadowMan (Acclaim) che non assaporavo l'atmosfera che ti dà un bel morto in putrefazione!



## COMMENTO

Manhunt è un gioco molto controverso: ha uno stile difficilmente comparabile, una "regia" intelligente, fine e spettacolare, e un senso del "gusto" straordinario. Nel contempo però soffre di una certa ripetitività e di alcuni schemi di gameplay che oramai dovrebbero essere messi in soffitta una volta per tutte. I Rockstar marchiano a fuoco questo codice alla loro inconfondibile maniera: zero censura, zero pietà, ma solo violenza e raccapriccio. In tre parole, odio all'ennesima potenza. Se questo approccio può funzionare alla perfezione come biglietto da visita (l'hype generatasi attorno a questo prodotto è innegabile), una volta all'interno del gioco le cose non vanno così lisce: il tutto si risolve in una caccia all'uomo a base di stealth e di aggressioni improvvise, in cui l'utente dovrà strisciare lungo tutti i venti livelli con l'intento di sorprendere i cacciatori e macellarli, uno per uno, senza sosta. La ripetitività, dunque, è la vera minaccia di Manhunt: una minaccia mortale a cui i Rockstar, purtroppo, non sono stati capaci di sottrarsi. Tecnicamente il gioco è parente fin troppo stretto di GTA, da cui sostanzialmente eredita l'engine e l'impianto grafico povero di poligoni; il sonoro svetta tra le caratteristiche positive di questo prodotto, restituendo un'atmosfera davvero impagabile. Insomma, se il fondamento del gioco è l'orrore fine a se stesso, allora Manhunt è un capolavoro. Altrimenti rimane un discreto stealth game, con alcune ottime intuizioni e parecchie situazioni ripetitive. A ogni modo, bisognerebbe dedicargli una manciata di ore almeno... sempre che siate maggiorenni!

## HARDWARE

I requisiti hardware per godersi in maniera quantomeno accettabile questo tremendo videogioco prevedono un processore Pentium III da 1 GHz (o equivalente), un minimo di 256 MB di RAM, una scheda video da almeno 32 MB e compatibile con le DirectX 8.1, più circa 2.5 GB di spazio libero su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

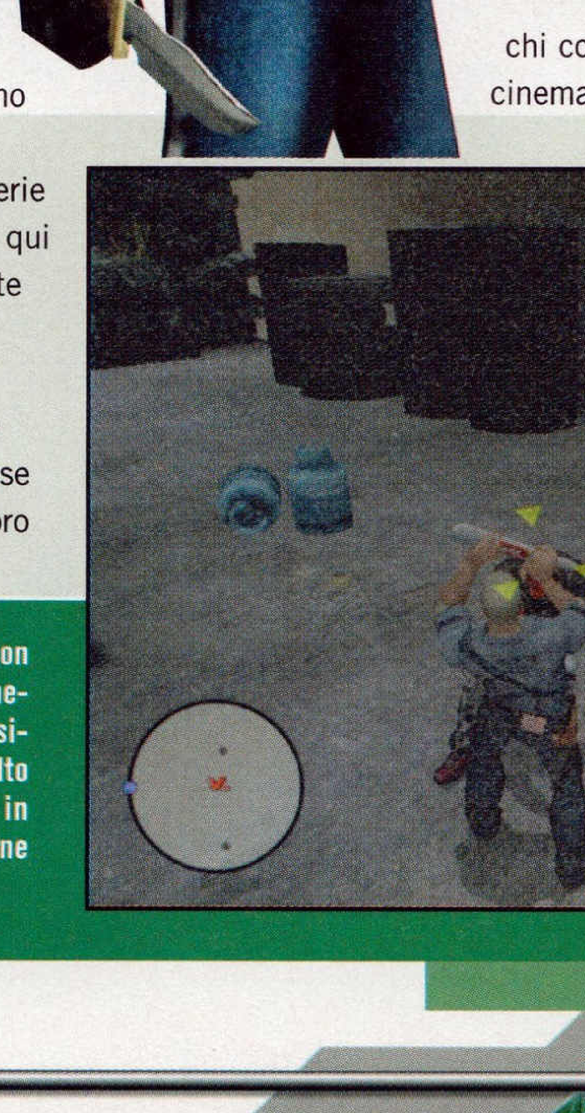
**73**

**IL COMPARTO SONORO SI ATTESTA SU LIVELLI ECCEZIONALI, COSÌ COME IL DOPPIAGGIO IN INGLESE E IL CAMPIONARIO DI EFFETTI AUDIO CHE ACCOMPAGNANO LE VIOLENZE PIÙ FEROCI**

va a contrapporre alla nauseante sensazione di ripetitività che viene a galla dopo qualche livello speso a sgranare gli occhi di fronte alle membra delle vittime mietute. C'è, infatti, una grossa differenza tra giustiziare (azione che peraltro farà salire il punteggio "fetish" nei resoconti finali) e uccidere normalmente, attività quest'ultima che comporta lo scontro fisico a viso aperto, uno sport in cui i cacciatori sono quasi imbattibili, anche perché l'AI consente ai nemici di chiamare rinforzi, e il combattimento in inferiorità numerica difficilmente termina con qualcosa di diverso dalla scritta "Scena Fallita"... C'è poco da stupirsi: nonostante l'alta tensione emotiva che Manhunt è in grado di sprigionare, il gameplay è povero, e i sintomi della noia sono sempre in agguato.

### ATMOSFERA PESANTUCCIA

Per quanto riguarda il lato tecnico, c'è da annotare innanzitutto che Manhunt ricalca senza pudore alcuno quella che è la matrice di GTA3: il motore grafico è praticamente lo stesso (salvo qualche correzione. La telecamera, ad esempio, si muove meglio), e pure il numero di texture scarseggia esattamente come in Vice City. Una lode particolare va espressa a favore dell'atmosfera di gioco, creata magistralmente grazie a colori cupi, scenografie che farebbero rabbrividire anche i fanatici dei film di Cronenberg e Carpenter, silenzi agghiaccianti spezzati da lugubri urla, e soprattutto impreziosita da effetti video di "disturbo" che fanno tanto "snuff" e "fuorilegge" (simili a quelli visti nella serie di Silent Hill... ndToSo). E qui potremo tornare nuovamente sullo "stile Rockstar": un esempio per tutti sono le maschere di una gang, che hanno scritto sul viso "Please Stop Me". Il comparto sonoro è caratterizzato dalla classica e piacevole cura del dettaglio, come del resto tutto il doppiaggio in inglese e il campionario di effetti audio che accompagnano le violenze più feroci. Tirando le somme, Manhunt è un gioco che per tanti versi non ha paragoni nel suo genere, ma che insieme sa offrire una miscela di gameplay capace di esaurire la sua varietà troppo rapidamente. La trama è curatissima e la longevità, che si aggira approssimativamente attorno alla quindicina d'ore, è sostanzialmente più che accettabile, non fosse per l'esagerato perpetrare di "aziona l'interruttore" e "ammazza il cacciatore" con cui è ritmata l'azione. Concludo con un ultimo accostamento cinematografico: permettetemi di dire che Manhunt sta ai videogiochi come Natural Born Killers sta al cinema. Magari...






▶ Gli scontri a viso aperto non sono il massimo della vita: generalmente la destrezza e la resistenza dei cacciatori sono molto alte, e quando si è assaliti in gruppo è davvero difficile uscirne tutti interi.

## IL COMMENTO DEL MAO

Sono abbastanza combattuto e lo dico perché proprio in passato siamo stati abbastanza feroci verso titoli così, come dire, "gratuitamente" violenti.
Senza voler in alcun modo alimentare una polemica tascabile, devo dire che Manhunt è un gioco molto semplice da "inquadrare" (uno stealth action game in terza persona "alleggerito"), ma allo stesso tempo difficile da catalogare sotto l'aspetto "etico".
Insomma, posso dire di averne viste un po' di tutti i colori (sarà che l'età "adulta" avanza a piè sospinto), ma devo ammettere che alcune uccisioni mi hanno decisamente turbato. Le violenze inflitte sono perverse, l'istinto e l'aggressività dei personaggi è palpabile: esiste un limite? O meglio, avevamo davvero bisogno di un gioco del genere? La risposta parziale a questa domanda la si trova nel fatto che il gioco è disponibile solo sul mercato di importazione, almeno attualmente. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, che dire? Frustrante, a tratti appassionante, ancora frustrante, ESC, ESCI DAL GIOCO. L'essenza di Manhunt è tutta qui: insomma, se vi piacciono i titoli di azione in terza persona con elementi "stealth", cercate altrove. Qui non c'è né la classe di Splinter Cell, né la raffinatezza di Hitman, solo tante teste maciullate. Se vi esalta quest'ultimo dettaglio, allora forse...

# MANAGER ZONE

Il manageriale di calcio on line definitivo!

## REGISTRATI GRATIS SU
## www.managerzone.it/xenia

**SOLO PER I LETTORI DI TGM**

- 30 giorni Free Trial con Real Play
- Crediti Bonus
- TORNEO esclusivo!

- ☐ Crea e gestisci la tua squadra
- ☐ Vinci le competizioni on line
- ☐ Scala la classifica mondiale
- ☐ Organizza i tuoi tornei
- ☐ Partecipa agli eventi di TGM

XENIA EDIZIONI

ADDGAMES ITALIA

managerzone GET IN THE ZONE

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Il voto dato a Besieger non ti piace? Scrivi la tua recensione nella sezione "Opinioni" di TGM Online!**

**SVILUPPATORE**
Primal Software

**PUBLISHER**
DreamCatcher

**DISTRIBUTORE**
Atari

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Completa

**PREZZO INDICATIVO**
€ 49,90

**SITO**
www.besiegergame.com

REVIEW

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**

# BESIEGER

**Era stato presentato come la più valida alternativa a Stronghold. Si era detto che avrebbe rinnovato il genere degli strategici d'assedio con un gameplay straordinario e una grafica mozzafiato. Si era detto persino che avrebbe resuscitato calcisticamente l'Inter...**

Le bugie hanno le gambe corte, così come tutti i nodi vengono al pettine. Sarà forse una parata di luoghi comuni, ma un fondo di verità dovranno pur averla se ci ritroviamo tutti a dar loro sovente citazione. Resta il fatto che Besieger è arrivato al capolinea ed è stato recensito. Com'è andata? Suvvia, non ditemi che non avete ancora sbirciato il voto...

## UN PO' DI STORIA

L'interessante trama che sta dietro a Besieger prende forma nella vecchia terra di Cimmeria, laddove il re Konin decide di rintanarsi per qualche tempo alla ricerca della leggendaria spada di Krom. Quando il gatto non c'è i topi al solito ballano, così come danza la sorella malvagia Mara che, approfittando dell'assenza del fratello, ha ben pensato di usare la magia nera per prendere il possesso del trono e muovere guerra agli insediamenti vicini. I Vichinghi, impauriti da una possibile invasione di cimmeriani, mandano il fugace nano Barmalay a recuperare il martello di Thor nella città di Balthor. Sfortunatamente, la città dei Vichinghi è distrutta durante il viaggio e al buon Barmalay, precipitato nel frattempo nel bel mezzo della Cimmeria con la sua nave volante, non resta altro da fare

**BESIEGER È UNO STRATEGICO IN TEMPO REALE DIVISO, NELLA SUA MODALITÀ SINGLE PLAYER, IN DUE MACROCAMPAGNE**

▲ Le truppe ascoltano interessate questo maestro di legno e spade capace di costruire navi volanti. Sarà mai possibile?

▲ ...direi proprio di sì!

che mettersi in marcia per trovare una soluzione a tutto il macello creato da Mara.

## ORA TI VEDO...

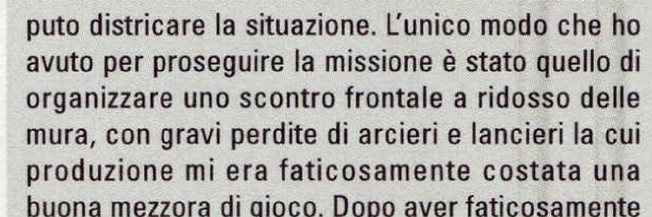
Besieger è uno strategico in tempo reale diviso, nella sua modalità single player, in due macrocampagne. Nella prima guideremo Barmalay alla ricerca di un po' di gloria, mentre nella seconda prenderemo il controllo dell'usurpato Konin che cerca di saziare la propria sete di vendetta. In realtà, parlare di "tempo reale" ha poco senso in questo caso, visto che alla destra dell'interfaccia, proprio sopra la mappa, si trova un indicatore di regolamentazione del tempo che permette di abbassare fino allo 00% la velocità dello scorrere degli eventi, in modo da poter impartire gli ordini in tutta comodità senza troppi patemi d'animo. Sebbene durante il gioco ci si trovi a dover affrontare missioni di differente natura, buona parte delle situazioni prevedono il classico schema a tre fasi: A) raccolta delle materie prime (legno, minerali, ferro) per mezzo dei classici lavoratori; B) crescita e difesa dell'accampamento con produzione delle unità; C) spedizione al massacro delle proprie truppe fino a pulizia completata. Queste procedure, da compiere come detto in maniera elastica a seconda delle situazioni, non possono prescindere da un semplice concetto: non si possono produrre unità militari se non al costo di un lavoratore neutro. In pratica, la popolazione del proprio accampamento (che aumenta in proporzione alle case costruite) deve essere commutata per mezzo di appositi edifici nell'unità prescelta, con perdita di un lavoratore atto alla raccolta delle materie prime e alla costruzione. La cosa positiva è che tale processo risulta reversibile. Avete appena vinto una battaglia e vi sono avanzate un sacco di truppe nullafacenti? Riconvertitele in lavoratori e rimettetele a lavorare alla riparazione delle strutture danneggiate o alla costruzione di nuove case. Come detto, il cuore di Besieger è lo scorrere delle battaglie che, sovente, si trasformano in veri e propri assedi a roccaforti massicciamente difese. Oltre alle unità classiche (comprese alcune navi volanti e mongolfiere atte al trasporto delle truppe e all'attacco via aria), nello svolgersi della trama s'incontrano alcuni "eroi", che sono elementi speciali (come Barmalay e Konin) e hanno una capacità distruttiva pesantemente superiore alle normali forze degli uomini normali. Questi "eroi" accompagnatori saranno al nostro fianco fino a quando non saremo così incauti da farli morire. Fino a quel momento, tutti i militi agenti entro la loro aurea d'azione potranno avvalersi di bonus d'attacco, difesa o recupero dell'energia, a seconda delle capacità intrinseche di quel determinato "eroe".

## ...ORA NON TI VEDO!

Mi riaggancio al discorso appena lasciato per iniziare a esprimervi alcuni concetti di gameplay fuori criterio che proprio non mi sono andati giù. Ogni unità, "eroi" compresi, possiede un livello d'esperienza che cresce con le uccisioni e ne "condiziona" le prestazioni. Se si riesce a mantenere in vita un "eroe" del calibro del centauro Chazimm fino al raggiungimento del decimo livello, questi diventa talmente devastante da non necessitare, in moltissime occasioni, di alcun supporto alleato. Tanto per farvi un esempio, dopo qualche oretta di gioco s'incontra un minatore che dovrebbe insegnarci le tecniche di costruzione delle unità di assedio (arieti, catapulte, ecc...) per attaccare una fortezza altrimenti inespugnabile. La missione avrebbe dovuto prevedere la messa in posa di una cittadina da difendere con le unghie,

## QUANDO NON BASTA IL BAYGON

Tra le svariate note dolenti di questo Besieger, non posso tralasciare di enumerarvi la quantità pazzesca di bachi che hanno afflitto le mie peregrinazioni per le terre di Cimmeria. La foto che vedete a corredo illustra uno dei più tristi esempi di cattiva programmazione alla quale abbia mai assistito. In questa missione, una città ultra fortificata si trova al centro della mappa. Il nostro obiettivo è quello d'impedire ad alcune carovane in partenza di raggiungere gli estremi della valle, eliminando a mano a mano i convogli. L'ovvia strategia, vista la massiccia fortificazione della città, sarebbe quella di aspettare le carovane lungo la strada e massacrarle in scioltezza con un determinato numero di milizie. Tutto bene, se non fosse che, al partire dalla seconda colonna di equini, questi abbiano avuto la sfortuna d'incrociare una delle compagnie di cavalieri in ronda attorno alle mura della città. Il risultato è stato quello che vedete nella foto: un assembramento di cavalli mai visto, incastrati l'uno nell'altro senza che l'IA abbia saputo districare la situazione. L'unico modo che ho avuto per proseguire la missione è stato quello di organizzare uno scontro frontale a ridosso delle mura, con gravi perdite di arcieri e lancieri la cui produzione mi era faticosamente costata una buona mezzora di gioco. Dopo aver faticosamente ricostruito una certa parvenza di compagine militare, nella stessa missione mi è capitato nell'immediato di voler scaricare via aerea una serie di unità in un punto della mappa che mi pareva ideale per tendere l'agguato successivo. Purtroppo, all'atto dell'atterraggio, i militi presenti a bordo sono misteriosamente scomparsi dal gioco come se fossero stati cancellati da un intervento divino...



**OGNI UNITÀ, "EROI" COMPRESI, POSSIEDE UN LIVELLO DI ESPERIENZA CHE CRESCE E NE DETERMINA LE PRESTAZIONI**

▲ Nella tana degli orchi, Barmalay sembra avere la peggio. Per fortuna i fidi lancieri sono sempre al suo servizio.

▲ Chizminn da solo fa il doppio del lavoro di un esercito. Le sue quadruple lame fanno invidia al più perfetto dei Sensor Gilette!

## COMMENTO

Mi riesce difficile capire quali siano i motivi per i quali il trio Primal/DreamCatcher/Atari abbia deciso di farsi così male, pubblicando uno dei titoli peggiori che mi sia mai capitato sottomano negli ultimi tempi. Le uniche note positive di Besieger riguardano una storia abbastanza intrigante (tralasciando il pessimo finale!) e un comparto audio che, per quanto non eccella in nessuna delle sue componenti, spicca sugli altri "reparti". Per il resto, la notte è più profonda e buia che mai! La telecamera se ne va dove vuole e quando vuole, soprattutto qualora ci si debba districare in spazi angusti come strette vallate od oscure caverne. Le truppe hanno seri problemi di pathfinding, non essendo in grado manco di scovare il cancello d'uscita dalle mura di una fortificazione se si trovano a più di dieci metri da esso. La IA fa acqua da tutte le parti, dislocando le truppe avversarie solo secondo schemi precostituiti e dando l'impressione violenta di barare sulla quantità di milizie prodotte. Il rapporto di forza tra soldati normali ed eroi è scandalosamente sbilanciato a favore di questi ultimi, rendendo quasi Besieger un picchiaduro a scorrimento, qualora si riesca a far maturare almeno uno degli eroi portanti fino a un livello di esperienza superiore al decimo. E meno male che Besieger doveva essere il titolo alternativo a Stronghold...

## HARDWARE

Secondo gli sviluppatori, Besieger dovrebbe cavarsela in scioltezza in un sistema composto da un processore a 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video da almeno 32MB. Fermo restando che sul mio PC ha funzionato egregiamente, potreste comunque trovarvi di fronte alle problematiche affrontate dal buon Fake. Uomo avvisato...

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

**48**

la cui laboriosità degli abitanti avrebbe dovuto provvedere alla costruzione delle unità necessarie a cingere l'assedio. Tale missione è invero durata nella mia esperienza poco meno di cinque minuti, dal momento che è stato sufficiente mandare Chazimm in cavalcata solitaria a distruggere a spadate le "impenetrabili" mura nemiche e a fare piazza pulita di ogni costruzione e unità interna alla fortificazione. Tale sbilanciamento di forze a favore di alcuni "eroi" (vi ho parlato di Chizminn, ma Konin è potente quasi il doppio!) rende ogni velleità strategica di Besieger una pura appartenenza formale al genere RTS. Per contrastare tale facilità concessa al giocatore, i programmatori hanno ben pensato di produrre unità barando sul fatto che, fino a quando non si hanno proprie milizie nelle vicinanze dell'accampamento nemico, non si possono osservare le sue manovre. Strano che la CPU riesca a produrre una cinquantina di soldati in pochissimi minuti mentre noi, a parità di risorse, nello stesso tempo ne sforniamo al massimo una quindicina. Chissà com'é, ma quando ci si avvicina a sufficienza per sbirciare l'attività dell'accampamento nemico e carpirne il segreto, la IA smette d'incanto di produrre unità e ci lascia organizzare in tutta calma il nostro attacco. A proposito di IA, Besieger soffre di problemi cronici di pathfinding per i quali le milizie, per muoversi da un punto A ad un punto B, spesso decidono autonomamente di farsi tutto l'alfabeto al contrario (A, Z, V, U, ...B) anziché optare per la cosa più semplice. La faccenda si complica ulteriormente qualora si tratti di convincere le truppe a passare in qualche strettoia come i cancelli di una fortezza, nel qual caso si assistono a scene ridicole di lancieri dispersi che vagano a ridosso del muro di cinta come la più bieca delle formiche esploratrici. Un'altra freccia in giù la scocco ora per il sistema di controllo della telecamera, che va per i fatti suoi ogni tre per due, costringendo l'utente a mettere continuamente il gioco in pausa per trovare una collocazione decente, prima di poter riprendere degnamente l'azione. Chiudo con un rapido commento tecnico.
L'apparato grafico si palesa appena ai limiti del decente, e poco importa che le dodici mappe siano effettivamente molto grandi e massicce: le texture troppo slavate e poco dettagliate, così come le scattose animazioni delle unità, olezzano di vecchio e fuori mercato. Per fortuna, a parziale consolazione, posso annotarvi come elemento positivo le piacevoli musiche e gli effetti sonori che, tutto sommato, fanno abbastanza bene il loro dovere. Come dite? Il multiplayer? Eh, cari... lì non si può mettere in pausa per sistemarvi a piacere la telecamera! Pensate valga la pena farvi qualche partita con qualcuno? Ci fosse almeno un editor...

## LA NEFASTA ESPERIENZA DEL FAKE CON BESIEGER

Innanzitutto mi piacerebbe sapere in quanti modi diversi il titolo verrà pronunciato. Già m'immagino i discorsi: "Ma voi avete già giocato a besigher?" – "No, sto ancora giocando a bisaiger" – "Io invece devo finire bisiger..." – Menate a parte, Besieger mi ha fatto davvero perdere la pazienza. Dopo averlo installato, mi butto nel tutorial e inizio quasi a divertirmi. Insomma, nessuna strepitosa novità rispetto agli strategici che già tutti conosciamo, però queste curiose navi volanti, non appena costruite, diventano subito fonte del mio peregrinare spinto da insane idee di conquista. Si è fatto tardi, scatto un paio di foto e vado a nanna, domani inizierò la campagna vera e propria. Il giorno successivo il mio PC non sarà più lo stesso, perché (buon per me) potrò contare su una Radeon 9800 PRO che andrà a rimpiazzare un'anziana ma pur vivace GeForce 4 Ti 4200. Contento come un bambino per il nuovo hardware (ho anche pensato bene di pensionare la mitica SoundBlaster 128 per un sistema AC'97), mi accingo a rilanciare il gioco per poi buttar giù un bel Prima Noi da spedire al Todeskeiser. E invece questo non accadrà mai, perché da questo preciso istante in poi ogni click sulla scritta NEW GAME porterà a esiti pessimi: schermo nero e unica via di uscita il reset "fisico" del PC. Bestiale! Le provo tutte, senza successo – addirittura reinstallo il vecchio hardware – allora mi metto a spulciare i forum in cerca di aiuto... ecco, ci siamo! Trovo decine di thread dal topic inerente (che slang da forumista, eh?), li leggo uno per uno e difatti i problemi descritti sono identici al mio. Tanti thread, tante domande, tante richieste di aiuto... ma nessuna risposta utile. Dunque Besieger rimarrà per sempre "il gioco che non girava" sul mio PC, e chissà se un giorno avrò voglia di ritentare un'installazione...
**FaKe**

**IL RAPPORTO DI FORZA TRA SOLDATI NORMALI ED EROI È SCANDALOSAMENTE SBILANCIATO A FAVORE DI QUESTI ULTIMI, RENDENDO QUASI BESIEGER UN PICCHIADURO A SCORRIMENTO**

▶ Siamo quasi alla resa dei conti. Non vi ricorda una scena de Le Due Torri?

SE AVETE PROBLEMI DI ARCHIVIAZIONE DI CD-ROM E DVD

# CD FINDER è LA SOLUZIONE!

RAPIDA ED ECONOMICA

## è potente

**Un solo CD Finder può immagazzinare fino a 150 fra CD, DVD, CD-RW e CD-R!**

**Ogni unità include un software intuitivo che vi aiuterà a trovare ed usare i file che cercate, in modo facile e veloce.**

USB

## è espandibile

**Le unità possono essere impilate, dando una capacità di archiviazione superiore a 19.000 CD ed occupa meno spazio di quanto potete immaginare!**

**Il CD Finder può essere usato con un computer, o come unità stand-alone operando con la manopola esterna.**

**Ogni CD Finder è corredato da unità CD finder, Cavo USB, Alimentatore, Istruzioni, Blocco Note e Software di ricerca.**

## è versatile

**Organizzate e proteggete i vostri CD da 5" standard, inclusi:**
- **Data e Audio CD-Rom**
- **CD-R**
- **CD-RW**
- **VCD**
- **DVD**
- **DVD-R**
- **DVD-RW**

**ed altro ancora!**

**da euro**

# 118,80

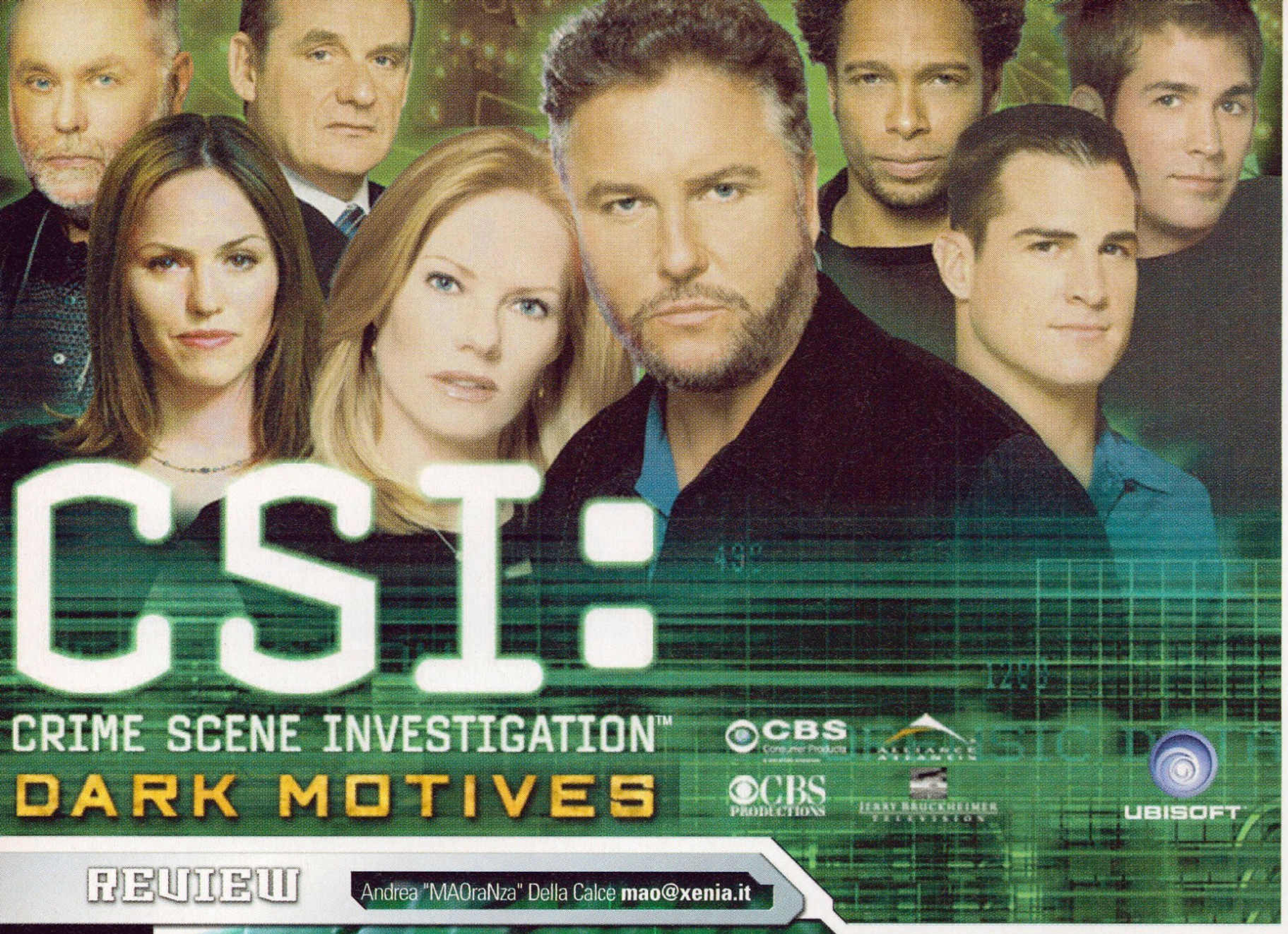
**IVA inclusa**

## è impilabile

Microforum®

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma
tel. 0633251274 - fax 0633251475

**punti vendita su www.microforum.it**




TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Su TGM Online trovi un forum interamente dedicato al mondo delle Serie TV. Corri a visitarlo!**

**SVILUPPATORE**
369 Interactive

**PUBLISHER**
UbiSoft

**DISTRIBUTORE**
UbiSoft

**MULTIPLAYER**
Assente

**LOCALIZZAZIONE**
Sottotitoli

**PREZZO INDICATIVO**
€ 43,50

**SITO**
csidarkmotives.ubi.com

REVIEW

Andrea "MAOraNza" Della Calce **mao@xenia.it**

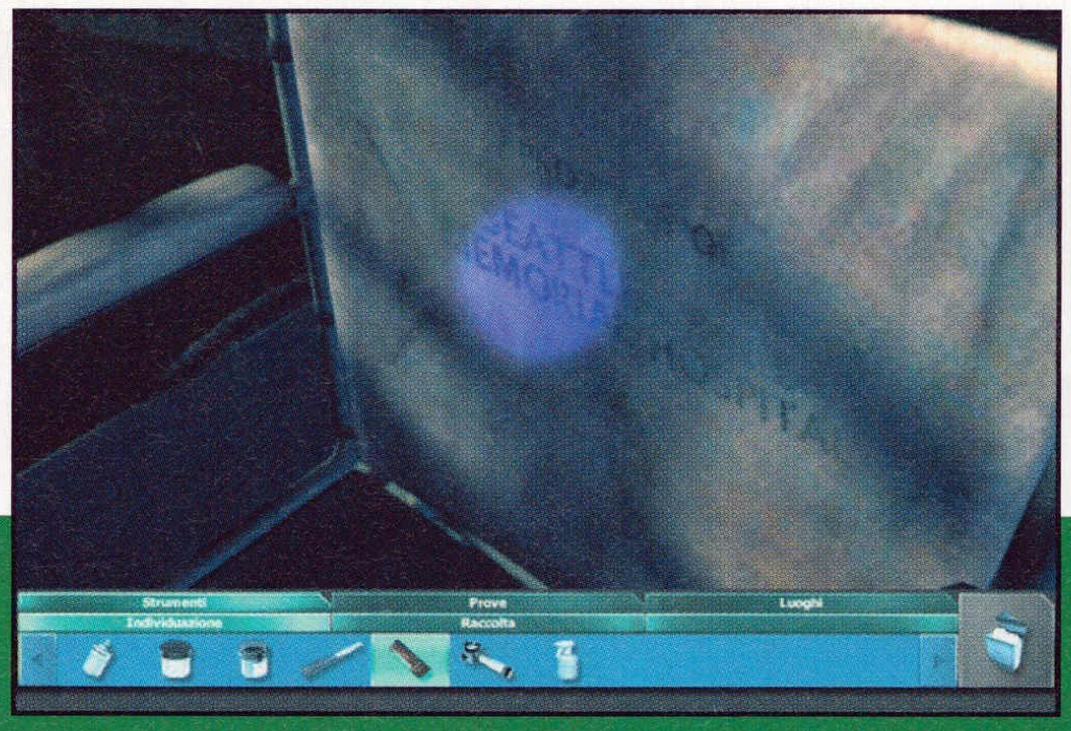
# CSI DARK MOTIVES

**Uno dei serial più appassionanti degli ultimi anni torna per la seconda volta in veste digitale dopo il mezzo passo falso della prima uscita. Dark Motives si presenta come la classica minestra riscaldata ma...**

Ogni criminale lascia una traccia di sé. Un'impronta digitale, il segno di un morso, una parte del proprio DNA... Suonerebbero più o meno così le parole di benvenuto di Gil Grissom per un nuovo arrivato. La polizia scientifica di Las Vegas è sempre al lavoro su casi di omicidio o di incidenti apparentemente irrisolvibili: uno scenario che ben si presta alla trasposizione in una tradizionale avventura grafica punta e clicca.
Dark Motives è il seguito di Crime Scene Investigation, titolo uscito la scorsa estate, che ha diviso il pubblico (gli amanti della serie l'hanno comunque apprezzato) e la critica (personalmente non vedo di buon occhio i giochi realizzati con Macromedia Director).

Cronologicamente, Dark Motives si svolge a cavallo della terza e della quarta serie (per ulteriori delucidazioni sui palinsesti, consultate l'apposito box) dove iniziano a venire a galla le vere personalità dei protagonisti della versione televisiva.
Il gioco però, tende a occuparsi dei casi veri e propri, tralasciando volutamente la caratterizzazione dei personaggi: del resto questa è un'avventura punta e clicca, non una puntata di Beautiful...
Come nel precedente episodio, anche in Dark Motives troviamo cinque "casi", da affrontare in ordine rigorosamente sequenziale.
Come dicevamo, CSI è un'avventura punta e clicca che ricorda molto da vicino l'indimenticabile Spycraft (chi se lo ricorda?): lo scopo è quello di esaminare la scena del crimine e cercare di ricostruire, dall'inizio alla fine, "come sono

**CRONOLOGICAMENTE, DARK MOTIVES SI SVOLGE A CAVALLO DELLA TERZA E DELLA QUARTA SERIE TELEVISIVA**




▲ Una scritta è troppo consumata per essere letta? Bene, si può sempre ricorrere alla lampada a raggi UVA.

▲ Il laboratorio è l'anima della scientifica: in questo luogo, grazie all'aiuto dell'eccentrico Greg Sanders, potrete analizzare dal pelo di gatto al frammento di DNA.

## SERIE SERIE DELLE MIE BRAME!

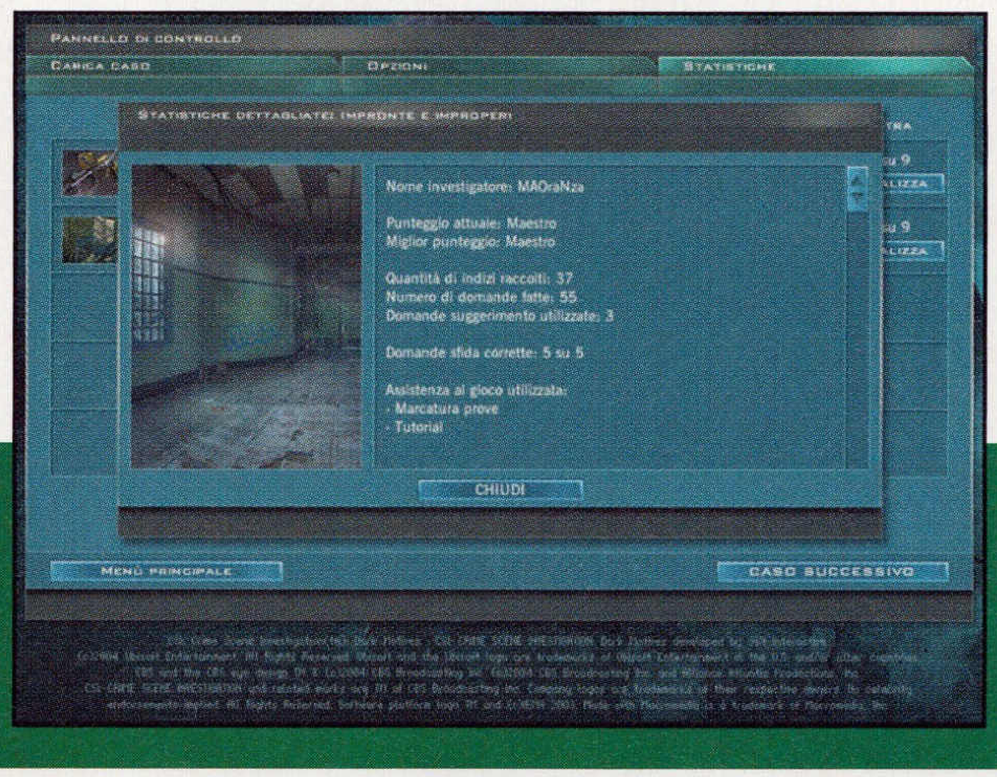
E alla fine ce l'hanno fatta: anche qui da noi ha attecchito il fenomeno dei serial televisivi "made in USA" dai contenuti molto forti e dai ritmi elevati. CSI è stata una serie che ha fatto da vero e proprio apripista ad altri prodotti, forse non del tutto analoghi ma dotati dello stesso "taglio" cinematografico (24 e Boomtown, solo per citarne un paio).
Ma come e dove viene trasmesso attualmente Crime Scene Investigation? Diciamo che, al giorno d'oggi, chi è "parabola-munito" non dovrebbe avere problemi a seguire le vicende della terza e della quarta serie, trasmesse sul canale FOX e dalla rete gemella FOX Life.
Tutti quelli che non sono ancora crollati di fronte al monopolio di Murdoch, invece, si possono accontentare della terza serie, in onda il venerdì sera in prima visione assoluta in "chiaro".
Per ulteriori approfondimenti e per l'elenco con le trame delle puntate trasmesse in Italia di CSI, non perdete il nostro Cult Fiction!

andate le cose".
Detto così, sembra facile e in effetti la difficoltà di muovere il cursore e cliccare qua e là per lo schermo non è così eccessiva.
I motivi che rendono CSI un titolo almeno sulla carta intrigante sono fondamentalmente due: il primo, forse il più banale, è dato dalla popolarità della serie TV. Il secondo, invece, è un merito vero del gioco targato UbiSoft, che riesce a restituire veramente la sensazione di essere sulla scena del crimine per cercare di ricostruire gli avvenimenti.
Non appena si capisce il sistema di funzionamento dell'interfaccia, decisamente semplice e intuitiva, ci si può gettare nell'investigazione a 360°.
Certo, la visione di qualche puntata della serie o di un buon romanzo di Grisham, rende più diretto l'approccio alla questione.
Il primo luogo da cui cominciare le indagini è in genere la scena del crimine: alcune locazioni sono racchiuse in singole schermate statiche, pullulanti comunque di "hot spot" o, se preferite, punti d'interesse. Altre scene del crimine possono essere visitate a 360° muovendosi in un "finto mondo" tridimensionale.
I punti di interesse sono delle aree che possono essere ispezionate ulteriormente e solitamente questo avviene in due modi: mediante la scelta dello strumento adatto, oppure semplicemente con il cambio del "punto di vista".
Quando si identifica un punto in cui fare rilevamenti, si può accedere alla parte inferiore dell'interfaccia e selezionare lo strumento adatto alla situazione: per cercare le prove, il perfetto agente della scientifica può ricorrere a una lente di ingrandimento, a diversi tipi di polvere per il rilevamento di impronte sulle superfici e allo spray per il riscontro delle macchie di sangue. Il tutto è corredato da altrettanti strumenti di "raccolta", dai guanti di lattice ai tamponi, dai fogli per rilevare campioni di tessuto alla pasta per i calchi.
In Dark Motives vi ritroverete alle prese con le più disparate situazioni e solo una buona conoscenza degli strumenti a vostra disposizione vi permetterà di cavarvi d'impaccio.

### MODUS OPERANDI

Una volta raccolte delle prove, avrete a disposizione due diversi tipi di approccio. Quello più immediato consiste nell'impiego "diretto" degli strumenti in vostro possesso sugli oggetti rinvenuti durante un caso. Delle analisi attente potrebbero rivelarvi, infatti, la presenza di impronte parziali, frammenti di DNA e tracce di sangue anche su cose insignificanti come mozziconi di sigaretta, macchie secche e insetti.
Il secondo, decisamente più "assistenzialista" (perdonatemi il termine...), consiste nello sfruttare il laboratorio: da qui è possibile, con l'aiuto di Greg Sanders e degli agenti noti della scientifica che a turno si alterneranno nel darvi una mano, confrontare DNA, verificare impronte, tessuti, peli, capelli, insetti, messaggi cifrati e chi più ne ha più ne metta.
Esaminando le prove e interagendo con i vari reparti della polizia scientifica avrete accesso a diverse locazioni, potrete scoprire nuove cose o raccogliere informazioni supplementari indispensabili per risolvere i cinque casi. E ora, di volata al commento!

**I PUNTI DI INTERESSE SONO DELLE AREE CHE POSSONO ESSERE ISPEZIONATE ULTERIORMENTE**




◀ **Grissom è un'entità con la quale avrete ben poco a che fare, ma non mancherà di elargirvi consigli più o meno utili ai fini del gioco. Però con il suo nuovo look è più "aggressivo", il nostro entomologo...**

### COMMENTO

Bellino, davvero. Rispetto al precedente episodio (che, lo ricordo per i più smemorati, s'era buscato un bel 54%), Dark Motives è un passettino avanti.
I casi sono molto meglio articolati e il filone narrativo è decisamente in linea con una puntata della serie. Bisogna però segnalare che, per godere appieno delle potenzialità di questo titolo, è necessario giocarlo al livello di difficoltà più elevato, o al limite con la sola "marcatura" delle prove attivata.
A queste condizioni, CSI Dark Motives è intrigante al punto giusto e, senza nessun aiuto di sorta, risulta essere anche abbastanza intricato: in alcuni momenti si ha la sensazione di non avere più possibilità, ma un'ulteriore analisi delle prove o del dettaglio di un luogo, può sbloccare la situazione.
A livello di storia vera e propria, i casi di Dark Motives mi sono sembrati decisamente più appassionanti di quelli visti nel predecessore e anche i contenuti bonus, pur non essendo numerosissimi, sono sicuramente più interessanti.
Peccato, ancora una volta, per l'assenza del doppiaggio: come avevo già avuto modo di sottolineare nella recensione del primo episodio, le voci nostrane sono di gran lunga migliori di quelle originali.
Evidentemente, come già accaduto in Simpson Hit & Run, il doppiaggio degli attori "ammerricani" richiederebbe troppa liquidità...

### HARDWARE

Per poter mettere i guanti di lattice dell'investigatore della scientifica, basta un Pentium III a 600 MHz, equipaggiato con 256 MB di RAM, se lo si fa girare sotto Windows XP.
Cos'altro vi serve? Niente, se escludiamo una simpatica scheda video compatibile DirectX...

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

**65**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Su TGM Online puoi trovare un ricco speciale con molte altre immagini di gioco. Corri a guardarle!**

**SVILUPPATORE**
Revistronic

**PUBLISHER**
Bryo

**DISTRIBUTORE**
Bryo

**MULTIPLAYER**
Completa

**LOCALIZZAZIONE**
Sottotitoli

**PREZZO INDICATIVO**
€ 19,50

**SITO**
www.revistronic.com

REVIEW

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

# THE WESTERNER

**Secondo un vecchio adagio le avventure grafiche sono morte e sepolte. Stando a quanto abbiamo avuto modo di vedere giocando con The Westerner però, la morte non sembra essere brutta come la si dipinge...**

Probabilmente nessuno di voi ha mai sentito parlare di 3 Skulls of Toltecs, graziosa avventura grafica realizzata nel 1996 dagli iberici Revistronic. In un fantasioso e ironico Far West, il giovane apprendista cowboy Fenimore Fillmore, una via di mezzo tra Lucky Luke e Paperino, si ritrovava suo malgrado coinvolto nella ricerca di un favoloso tesoro precolombiano. Avventura e humour si mescolavano mirabilmente in un gioco in forte debito con la serie di Monkey Island, dalla quale venivano recuperate anche l'impostazione grafica e la tipica struttura degli inventari. Purtroppo il titolo risentì pesantemente di una distribuzione deficitaria, che negò a molti avventurieri virtuali una spassosa e salutare cavalcata nel vecchio West. Poco male. A distanza di otto anni, i Revistronic tornano a narrare le allegre vicende di Fenimore con un gioco tutto nuovo, promettente, coloratissimo e, soprattutto, facilmente reperibile!

## PAELLA WESTERN?

Tempi duri per i pochi coloni rimasti sulle terre controllate dal crudele John Starek. Il cattivone, con l'aiuto dei suoi tirapiedi, sembra intenzionato a cacciare tutti i piccoli possidenti della zona per ampliare a dismisura le sue proprietà. Una sera, durante un'opera di "convincimento" nei confronti del recalcitrante Joe Bannister, gli scagnozzi di Starek si imbattono per puro caso in un cowboy dall'aria scalcinata, un ragazzotto inoffensivo ma deciso a spalleggiare il povero contadino. Il misterioso salvatore altri non è che Fenimore Fillmore, professione paladino in prova. Da questo momento in poi il buon Fenimore aiuterà tutti i contadini

**L'IMPIANTO GENERALE DEL GIOCO NON PRESENTA NOVITÀ RIVOLUZIONARIE, MA TRASMETTE UN'AMOREVOLE CURA PER I DETTAGLI**

▲ Il destriero ha fame. La barra completamente vuota è lo specchio del suo stomaco!

▲ D'accordo, siamo bravi ragazzi, ma qualche dollaro facile non si rifiuta mai!

## GALLERIA DI MACCHIETTE

The Westerner basa molto del suo appeal su una nutrita schiera di personaggi fuori di testa, irresistibilmente caricaturali. Ecco i principali

**FENIMORE FILLMORE**
Poco più che ventenne, il nostro buon protagonista è un cowboy alle prime armi, maldestro ma mosso da un grande spirito altruistico.

**JOE BANNISTER**
Il primo contadino che Fenimore avrà modo di conoscere. Onesto e gran lavoratore, sarà una presenza costante all'interno del gioco.

**RHIANNON STAREK**
La maestrina del villaggio, determinata ed emancipata, non mancherà di colpire piacevolmente il nostro Fenimore.

**JOHN STAREK**
Brutto e cattivo, John Starek tenterà in ogni modo di cacciare gli amici di Fenimore dalle loro terre.

**ALVIN JONES**
Irresistibile vecchietto in puro stile West, Alvin è un ex minatore e un ex archeologo. Ora coltiva faticosamente il suo misero fazzoletto di terra.

della zona nella loro strenua resistenza contro Starek, con l'obiettivo finale di sbaragliare il prepotente boss. The Westerner è un'avventura punta e clicca totalmente tridimensionale, all'interno della quale, controllando il prode Fillmore, ci troveremo a dover superare una nutrita serie di puzzle.
L'impianto generale del gioco non presenta nessuna novità rivoluzionaria, ma fin dalle prime battute il prodotto spagnolo trasmette un'amorevole cura per i dettagli che ne innalza esponenzialmente il valore intrinseco. Il punta e clicca trova qui un'applicazione pressoché perfetta, tanto da consentire al mouse di controllare ben tre opzioni diverse per ogni oggetto, dall'utilizzo, all'osservazione, alla combinazione con altri arnesi, senza la benché minima sensazione di macchinosità. I dialoghi, poi, saranno imbastiti non più sulle classiche stringhe di testo, ma su simpatiche icone posizionate sul lato destro dello schermo.

**BELLO DA VEDERE, DIVERTENTE E MODERATAMENTE IMPEGNATIVO. TUTTO QUESTO È THE WESTERNER**

◀ Le ambientazioni, pur stilizzate e cartoonose, racchiudono un numero impressionante di dettagli

### SOTTO SOTTO C'È GUYBRUSH...

Al di là di una struttura indubbiamente razionale e ben congegnata, ciò che stupisce maggiormente nel lavoro dei Revistronic è l'irresistibile verve comica che trasuda da ogni singola battuta. Gli oltre trenta personaggi che animano la vicenda, plasmati sui classici stereotipi western (il vecchiaccio ex minatore, la bella maestrina, il boss cattivo e il dottore ubriacone), sono ottimamente caratterizzati e capaci di strappare sorrisi continui con una teoria di perle di saggezza in pasta e fagioli. L'atmosfera gaudente, divertente e divertita, investe di conseguenza anche la natura degli enigmi, mai davvero difficili, ma sempre dannatamente logici e "oggettodipendenti" (neologismo che indica la necessità di utilizzare qualcosa che avete nell'inventario per superare un enigma), cliché che, sebbene ripetuto con frequenza, non risulterà mai stucchevole. Merito di una struttura moderatamente non lineare, che ci permetterà di utilizzare oggetti diversi per i nostri scopi. Struttura ulteriormente arricchita dalla simpatica modalità di trasferimento da una zona all'altra di gioco. Il nostro cavallo Rayo, unico mezzo di trasporto di cui potremo disporre, non è esattamente un valoroso destriero, e come tale non si metterà mai in marcia a stomaco vuoto. Ci toccherà ogni volta rifocillarlo con un sufficiente quantitativo di carote (occhio alla barra rossa della fame in corrispondenza del cavallo), coltivabili direttamente da noi o acquistabili con qualche dollaro. Peccato solo per una longevità non memorabile, ma pur sempre in linea con quanto offerto dalla concorrenza, a partire dal conterraneo Runaway, campione di incassi della passata stagione.
Il grezzo 2D che caratterizzò a suo tempo la prima avventura del Nostro è solo un lontano ricordo. The Westerner si fregia della tecnologia PICTuRE, sviluppata direttamente dai Revistronic e capace di gestire senza sforzo apparente più di 250.000 poligoni per volta. Ottime animazioni, telecamere automatiche in stile cinematografico mai sopra le righe e un irresistibile feeling cartoonistico, tratteggiano perfettamente un comparto che non ha nulla da invidiare a produzioni ben più ricche. Bello da vedere, divertente e moderatamente impegnativo. Tutto questo è The Westerner, ennesimo "miracolo" a basso costo proveniente dalla penisola iberica. E se tre indizi fanno una prova (e qui siamo ben oltre il terzo...), da quelle parti devono aver trovato la formula magica. Beati loro...

### COMMENTO

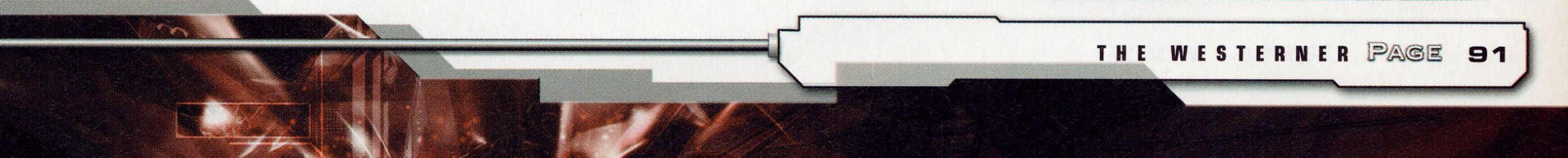
Ormai non è più una novità, ma la sensazione che scaturisce dal contatto con giochi simili fa davvero bene al cuore. Ennesimo prodotto a prezzo budget proveniente dalla Spagna (come non pensare agli ottimi titoli distribuiti da FX Interactive?), The Westerner è un'avventura grafica che accosta con sapienza una struttura decisamente classica a una realizzazione tecnica di assoluto rilievo, in nome di un'esperienza di gioco gradevolissima sotto ogni aspetto. Fenimore Fillmore, spassoso protagonista di una parodistica fiaba western, è il centro di gravità di un universo ricco di humour, colore e intelligenza. Già, intelligenza. Non ci troveremo forse di fronte a puzzle degni dei migliori prodotti Lucas, ma quanto proposto dalla software house iberica non sfigura affatto nel confronto con i nomi più nobili e pubblicizzati dell'adventure contemporaneo. Con la sola controindicazione di una longevità non memorabile, The Westerner scorre via piacevole tra un rompicapo e l'altro, riuscendo a impegnare moderatamente anche gli avventurieri non di primo pelo, con la preziosa cornice di una grafica che è un gioiellino di pulizia e cura per il dettaglio. Insomma, se a prezzi così bassi troviamo oggi prodotti di tale qualità, qualcosa nel nostro mondo deve aver cominciato a girare alla rovescia. E a ben vedere, questo moto inverso a noi piace tanto...

### HARDWARE

Fenimore Fillmore è un tipo che se la cava con poco. Con un Pentium III da 733 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video da 32 MB e 1 GB di spazio su hard disk scorrazzerà senza problemi sui nostri monitor.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

78



TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Su TGM Online trovi un succoso speciale sulla storia di Asterix! Corri a leggerlo!**

**SVILUPPATORE**
Etranges Libellules

**PUBLISHER**
Atari

**DISTRIBUTORE**
Atari

**MULTIPLAYER**
Assente

**LOCALIZZAZIONE**
Completa

**PREZZO INDICATIVO**
€ 50,00

**SITO**
www.it.atari.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

# ASTERIX & OBELIX XXL

**I due gallici nati dalla matita di Uderzo tornano con la loro simpatica voglia di menare le mani in un platform treddì che non esce molto dal seminato...**

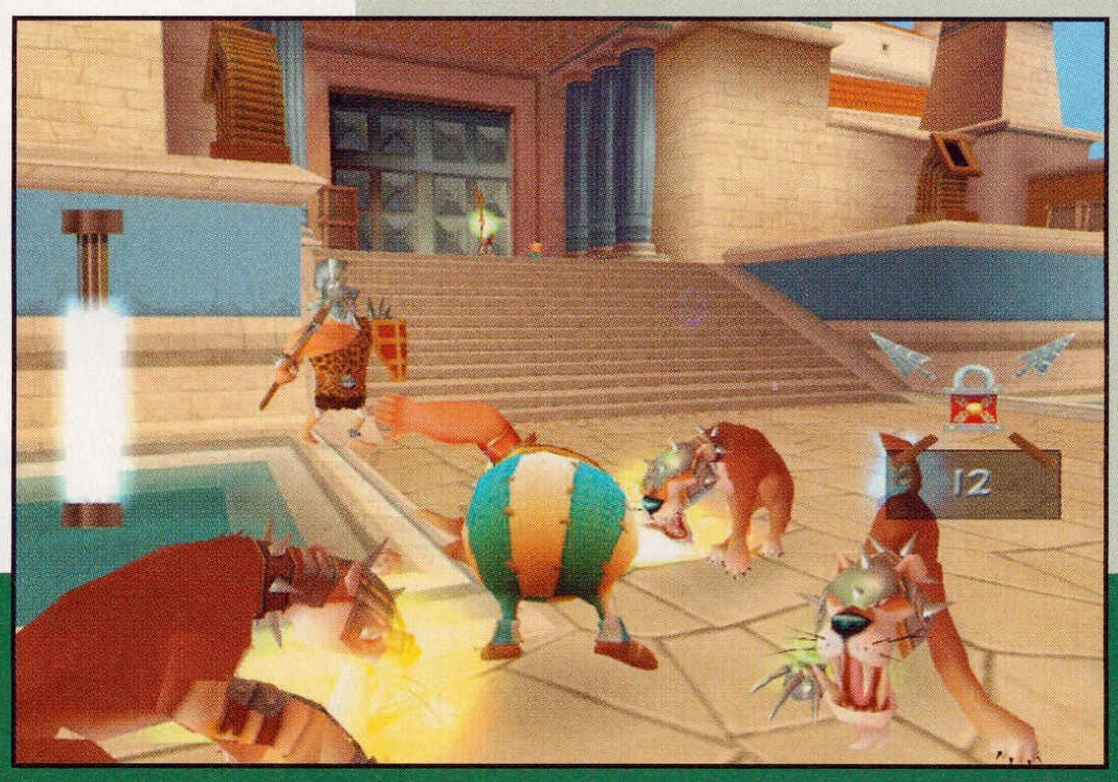
Chi non ha mai letto un fumetto o visto un cartone animato con protagonista il piccolo Asterix e il possente Obelix (sempre accompagnati dagli abitanti del loro villaggio e costantemente alle prese con le intemperanze dei rozzi romani) non è figlio di Maria. Il tema delle avventure dei simpatici eroi d'oltralpe è stranamente lo stesso anche in questo platform, che fa dell'azione e dei puzzle i suoi punti cardine. Per chi non lo sapesse, ricordiamo anche che XXL è la diretta conversione del titolo sbarcato qualche tempo fa su GameCube. Ma veniamo al sodo...

## UN VIAGGIO IMPERIOSO

L'incipit della nostra storia vede il villaggio di Asterix & Co. messo a ferro e fuoco dai romani: tutti gli amici del piccolo guerriero, a eccezione di Obelix, del cane Idefix e dello stregone Panoramix (che con il suo pentolone funge da punto di salvataggio attraverso i vari livelli del gioco), sono stati catturati e sparsi in giro per cinque diverse regioni dell'impero. Unica traccia lasciata alle loro spalle è la mappa con le indicazioni per raggiungere la prima prigione. Per recuperare i suoi amici e vendicarsi, il piccolo gallico dovrà attraversare luoghi come la Normandia, la Grecia e l'Egitto, fino a raggiungere il cuore di Roma, dove sfiderà apertamente il suo arcinemi-

**L'INCIPIT DELLA NOSTRA STORIA VEDE IL PICCOLO VILLAGGIO DI ASTERIX MESSO A FERRO E FUOCO DAI ROMANI**

▲ Per la prima volta Asterix e Obelix si trovano ad affrontare i romani su PC nello splendore della terza dimensione. Evviva!




▲ Oltre ai numerosi enigmi, troveremo sulla nostra strada anche tutte le forze di Roma, compresi i gladiatori e le loro "fidate" tigri...

## COMBATTIMENTI GALLICI

Abbiamo già detto che a ostacolare il lungo cammino di Asterix e Obelix troveremo romani e loro alleati d'ogni genere. Le uniche armi con cui i due eroi si potranno difendere sono, come sempre, le loro mani nude. A&O XXL mette a disposizione pugni, calci, salti e, soprattutto, prese per lanciare lontano i nemici, in modo da stordire, roteando un povero malcapitato, gli avversari armati di spade e lance. È proprio quest'ultima mossa, più che molte altre, a mettersi particolarmente in luce durante le scazzottate presenti nel gioco: stordendo un solo nemico è possibile usarlo a piacere per tenere a bada ed immobilizzare anche dieci o più soldati e, una volta che il gioco ci impedirà di usare la nostra arma "umana", non dovremo far altro che raccogliere un altro corpo e ricominciare daccapo, continuando praticamente all'infinito. Certo, non tutti i nemici possono essere storditi ed eliminati in questo modo, ma la gran parte sì. Se ci pensate, questo rende pressoché inutili le altre opzioni disponibili, tra le quali troviamo, per esempio, quella che permette di impiegare il cane Idefix per disarmare un nemico. Peccato, davvero...

**LA NATURA DI MOLTI ENIGMI RENDE PIÙ DIVERTENTE L'ESPLORAZIONE DELLE VARIE REGIONI CHE COMPONGONO IL GIOCO**

**▲ A farci da guida tra le varie missioni troveremo un agente romano deciso a vendicarsi con l'imperatore ...**

co Giulio Cesare. Nel gioco, ognuno di questi scenari rappresenta una missione a sé stante, suddivisa a sua volta in diversi livelli. Ogni livello ci presenterà più o meno lo stesso menu: uno o più scontri contro i romani, siano essi semplici soldati, gladiatori, centurioni o chissà cos'altro, uno o più puzzle che ci obbligheranno ad utilizzare alternativamente il piccolo Asterix o il possente Obleix, e così via, nel più classico canovaccio del genere, con tanto di mostri di fine livello e segreti da raccogliere strada facendo. Per fortuna, la natura stessa di molti puzzle e alcuni intermezzi di vario genere rendono più divertente l'esplorazione delle varie regioni: sessioni di discesa libera (a bordo del povero Obelix, usato a mo' di slitta!), torce da usare assieme ad alcuni calderoni per incendiare barili di polvere da sparo (evitando pozze d'acqua e correnti d'aria fredda), carrucole e piattaforme d'ogni tipo, macchine da guerra con cui fare il tiro al bersaglio e molto altro ancora. L'unica altra preoccupazione per il dinamico duo sarà quella di raccogliere elmi romani: questi bonus, sparsi e nascosti un po' ovunque, consentiranno di acquistare negli appositi negozi nuove combo da usare in battaglia o di ripristinare l'energia dei due eroi.

### TRE DIMENSIONI A FUMETTI

Dal punto di vista del gameplay, A&O XXL si presenta sufficientemente vario, benché non faccia gridare al miracolo. Passando alle considerazioni tecniche però, saltano all'occhio alcune imperfezioni. La più vistosa di queste non riguarda strettamente la grafica, colorata e vivace anche se decisamente spartana nell'uso di poligoni, ma le animazioni, ridotte ai minimi termini e capaci spesso e volentieri di rovinare con scatti innaturali anche le situazioni più divertenti. Se a questo si aggiunge una gestione delle inquadrature "bizzarra" e in taluni casi anche frustrante (spesso confonde il giocatore) e la troppa facilità con cui il sistema di combattimento consente all'utente di sbaragliare anche le armate nemiche più numerose (ne parliamo nell'apposito box), si può capire che A&O XXL pur meritandosi una sufficienza abbondante, non rimarrà certo nella storia dei platform. Ma ora voliamo al commento!

**◀ A spezzare la monotonia tipica di ogni platform troveremo situazioni particolari come questa, in cui i nostri due eroi si aiutano per utilizzare al meglio l'artiglieria pesante.**

### COMMENTO

Per trasformare un platform in un titolo di tutto rispetto sono necessari alcuni elementi imprescindibili: scenari sempre diversi, sfide complesse e articolate, puzzle capaci di lasciare il giocatore in panne per ore e, soprattutto, tanta tanta varietà. A&O XXL pur avendo una certa quantità di tutti questi ingredienti fondamentali, non eccelle in nessuno, trasformandosi così da piacevole gioco d'esplorazione e avventura in una scampagnata abbastanza lineare e "a rischio noia" (almeno a lungo termine). Persino i vari bonus segreti nascosti in giro per il gioco (che solitamente hanno la funzione di rallentare l'inevitabile declino di interesse) non riescono nel loro compito: purtroppo questi dovrebbero fornire nuove mosse e nuovi attacchi per i due gallici, ma non essendo assolutamente necessari per affrontare i combattimenti risultano irrimediabilmente velleitari e superflui. Senza infamia né lode insomma, un po' come gli aspetti tecnici del gioco: benché la grafica sia più che adeguata allo stile fumettoso, l'eccessiva semplicità delle architetture di scenari e oggetti ne riduce di gran lunga l'impatto, effetto a cui concorre anche la gestione delle inquadrature, spesso d'ostacolo per il giocatore. Strana anche la scelta dell'accompagnamento sonoro: se effetti e voci si dimostrano tutto sommato nella norma, le musiche di accompagnamento, veloci e composte da suoni elettronici, risultano fuori luogo. Se siete inguaribili amanti delle piattaforme potrete apprezzare A&O XXL, altrimenti...

### HARDWARE

Asterix & Obelix XXL necessita di un PC composto da processore a 700 MHz, 64 MB di RAM, scheda video compatibile con DirectX 9.0 e dotata di almeno 32 MB di memoria e circa 1GB di spazio su Hard Disk.

| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | |
| GRAFICA | |
| SONORO | |
| GIOCABILITÀ | |
| LONGEVITÀ | |
| CARISMA | |

**65**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Su TGM Online trovi una succosa raccolta di screenshot ufficiali di Victoria!**

**SVILUPPATORE**
Interno

**PUBLISHER**
Paradox

**DISTRIBUTORE**
Leader

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Completa

**PREZZO INDICATIVO**
€ 25,00

**SITO**
www.paradoxplaza.com

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

# VICTORIA - UN IMPERO SOTTO IL SOLE

**L'epoca delle conquiste coloniali è iniziata, l'imperialismo è la nuova ragione d'essere degli stati europei. Sarete in grado di affrontare questa sfida e di battere la concorrenza delle altre nazioni mentre espanderete il vostro impero?**

Qualcuno di voi potrebbe già aver sentito nominare la Paradox: questi simpatici programmatori sono infatti noti per Europa Universalis e Hearts of Iron, due gestionali che hanno fatto una discreta figura al tempo della loro prima uscita. È ora giunto per la Paradox il tempo di riprovarci sul terreno che tanto amano: questo Victoria – Un Impero sotto il Sole è infatti un titolo che vi richiede di gestire un'intera nazione coloniale. Il gioco vi permette di cominciare in un qualsiasi anno scelto tra il 1836, il 1861, il 1881 e il 1914; indipendentemente da questa decisione, la partita terminerà non appena il timer interno raggiungerà il 30 dicembre 1920. A quel punto dovrete essere a capo della nazione più potente del pianeta, dotata di colonie in quantità e di un'economia prospera. Come raggiungere questo scopo? La prima cosa che vi troverete di fronte in Victoria sarà la scelta dello Stato che volete guidare, che dipenderà essenzialmente dal periodo che avrete deciso di giocare; a questo punto, sarete catapultati sulla mappa generale.

Tale mappa serve per avere una visuale del vostro territorio e di quelli circostanti. Tramite essa, potrete selezionare le singole province a voi assoggettate e decidere come farle sviluppa-

**VICTORIA – UN IMPERO SOTTO IL SOLE VI RICHIEDE DI GESTIRE UN'INTERA NAZIONE COLONIALE**

▲ Le finestre vi terranno informati circa gli spostamenti delle vostre unità. Attenzione, perché la normale fanteria non può attraversare il mare.

▲ La panoramica della popolazione vi consente di visualizzare l'attitudine generale e le caratteristiche della gente rispetto a religione, ideologia, forza lavoro e così via.

## L'INFORMAZIONE È LA CHIAVE DEL SUCCESSO

Il che è clamorosamente falso, ma Victoria vi porterebbe a credere diversamente. Buona parte di Victoria può essere compreso attraverso un'apposita serie di schermate, che ci mostrano le informazioni principali riguardo le nazioni in lotta.

Tali schermate espongono fondamentalmente la situazione generale dei vari paesi, mostrandoci le caratteristiche di governo e prosperità. Quindi, per esempio, potremo avere notizie circa l'alfabetizzazione, i sistemi pensionistici, il tipo di governo e lo stato della nazione rispetto alle altre (cioè se è una grande potenza o un paese satellite o uno stato indipendente). Alcune delle schermate presentano una sorta di graduatoria delle varie nazioni, basata sulla combinazione di una serie di parametri dal valore variabile, come possono essere l'industrializzazione, il numero delle province e delle persone fisiche che le abitano, oltre che dei potenziali soldati che possono essere arruolati. Occupa un ruolo importante anche il rapporto tra esportazioni e importazioni. C'è comunque da tenere presente che, all'atto pratico, non tutti questi parametri avranno la stessa importanza ai fini della partita. Considerato che la conquista ricopre un ruolo fondamentale, le informazioni più importanti sono quelle sull'esercito, che vi dicono, in pratica, se potete battere il nemico o meno. Le altre notizie, per la verità, tornano utili solo in un secondo momento, quando bisogna gestire una provincia appena conquistata ed evitare il malcontento popolare... Se la popolazione non vive adeguatamente, infatti, potrebbe decidere di emigrare, a danno della vostra economia.

**DI NORMA, OGNI PROVINCIA HA UNA SUA TIPOLOGIA DI PRODUZIONE SPECIFICA, CHE POTRETE DECIDERE DI INCREMENTARE**

re. Di norma, ogni provincia ha una sua tipologia di produzione specifica, che potrete decidere di incrementare al costo del vostro budget annuale, dipendente essenzialmente dalle materie prime estratte dai vostri territori e dal commercio con gli altri paesi.

E qui entrano in gioco due punti fondamentali. Le materie prime, innanzitutto, servono non solo per la compravendita, ma anche per dare una spinta alle altre attività statali, che ne hanno bisogno. Le materie prime sono, per così dire, la base dell'economia e dello sviluppo della nazione; questo a maggior ragione se si considera quanto sono scarse. È difficile riuscire a racimolarne abbastanza da soddisfare tutte le proprie esigenze.

Il secondo punto fondamentale sono le relazioni diplomatiche con gli altri stati. La situazione attorno a voi si evolve in continuazione e i vari paesi entrano spesso in guerra fra di loro. Alcuni potrebbero attaccarvi o proporvi delle alleanze (allearsi con qualcuno significa ovviamente inimicarsi i suoi avversari), mentre altri vi potrebbero contattare per transazioni commerciali o accordi diplomatici. Ma il bello arriverà quando vi renderete conto che le materie prime da voi prodotte sono veramente pochissime. La soluzione più naturale sarà allora quella di occupare nuove aree, stabilendo delle colonie e sperando che nessuno ve le contenda. Perché, se questo dovesse succedere, il risultato risponderebbe a sei, semplici lettere: guerra.

A tutto questo bisogna aggiungere la necessità di controllare strettamente la propria popolazione, che ha un suo umore variabile influenzato dalle condizioni in cui vive. Condizioni che sono a propria volta strettamente collegate al sistema politico, che determina in discreta misura la sviluppo del paese. Lo sviluppo della nazione dipende anche da invenzioni e innovazioni sociali che si verificano indipendentemente dalla vostra volontà.

Sulla carta, Victoria è un gioco che può fare la felicità degli appassionati: ci sono moltissimi parametri da tenere d'occhio e c'è costantemente qualcosa da fare. Il problema, come potreste avere intuito, sta nelle materie prime. Queste, che sono infatti il motore del gioco, si rivelano spesso fin troppo inadeguate e rallentano parecchio il ritmo del titolo targato Paradox. Da notare inoltre che alcune nazioni sembrano perennemente favorite (l'Inghilterra, per dirne una) e hanno uno sviluppo considerevolmente più significativo, sia in termini di raccolta delle materie prime sia per ciò che concerne le invenzioni effettive. Aderenza storica? D'accordo, ma perché sacrificarle la giocabilità? In altre parole, possiamo dire che Victoria è un titolo dedicato solamente ad appassionati pazienti, gli unici che sapranno trarre il massimo da questo prodotto.

▶ Tramite questa schermata, potrete visualizzare velocemente le condizioni di un regione ed eventualmente impartirle ordini per migliorare la sua produzione principale.

### COMMENTO

Si potrebbero dire tante cose di Victoria, ma un fatto è certo: è unicamente riservato agli appassionati del genere. La lentezza nello svolgimento lo rende noioso per chi non apprezza questo tipo di giochi e la grafica, priva di elementi spettacolari, non aiuta ad attirare il neofita. Chi invece ama i gestionali su larga scala potrà notare altri problemi. Per esempio, la cronica difficoltà nel reperire materie prime, che si trasforma in una vera e propria impossibilità in alcuni casi. Inoltre, la produzione interna di materie è largamente insufficiente, al punto che conquistare nuovi territori diventa un imperativo. Eppure, per avere un esercito al massimo dell'efficienza, è necessario che la propria nazione si sviluppi con profitto, e questo non è sempre possibile. Non tanto per incapacità del giocatore, ma proprio per una cattiva calibrazione delle risorse. La grafica è essenziale: senza dubbio il gioco non richiede più di così, ma resta comunque poco accattivante, tanto più che a volte si notano dei rallentamenti quando si fa muovere la schermata. Buono invece il sonoro: le musiche sono parecchio appropriate, benché tendano a diventare ripetitive e troppo invadenti sulla lunga distanza. Un titolo per appassionati dotati di molta pazienza, quindi, e solo per loro. Un'ultima cosa, prima di congedarci. Avevo sentito parlare di parecchi bug che affliggevano questo gioco: pare che nella versione italiana siano stati interamente sistemati...

### HARDWARE

È necessario un sistema operativo che sia Windows 98, ME, 2000 o XP. Il processore può tranquillamente girare anche solo a 450 MHz e deve avere 128 MB di RAM. Per quanto riguarda la scheda grafica, ne basta una con 4 MB di VRAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

60

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Soluzioni e trucchi? Vieni a cercali su TGM Online!**

**SVILUPPATORE**
Earthlight Production

**PUBLISHER**
Dreamcatcher

**DISTRIBUTORE**
Atari

**MULTIPLAYER**
Assente

**LOCALIZZAZIONE**
Sottotitoli

**PREZZO INDICATIVO**
€ 50,00

**SITO**
it.atari.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

# EVANY LA CHIAVE PER MONDI SCONOSCIUTI

**Nel pieno rispetto della loro produzione avventurosa i Dreamcatcher ci propongono un titolo tutto puzzle e soluzioni: fan di Myst, questo è per voi!**

Appassionati d'adventure semistatici e puzzle-oriented, piccola carboneria che ancora resistete alle produzioni più influenzate dall'azione facendovi scudo con il vessillo degli enigmi cervellotici e della grafica pre-rendered, eccovi serviti. Da troppo tempo non spremevate le meningi dietro alla sequenza di pulsanti del tempio di Topolinias ed eravate costretti a risolvere i cruciverba della Settimana Enigmistica magari stando appesi a testa in giù e utilizzando la scrittura speculare di Leonardo, giusto per non farla troppo facile, non è vero? Detto fatto, la Dreamcatcher, grazie alla sua divisione "The Adventure Company", ci propone Evany, avventura fantascientifica in prima persona caratterizzata da tre parole: locazioni, dialoghi e inventario.

## STORIA DI UN MONDO SENZ'ANIMA

Installati i 2 CD che contengono il gioco veniamo introdotti all'universo di Evany (nome della versione italiana del titolo. L'originale si chiama Crystal Key 2). Il nostro alterego risponde al nome di Call e vive su un pianeta davvero sfortunato: dopo una lunga e devastante guerra per liberarsi dal dominio dei Balial (raccontata nel primo Crystal Key, peraltro) gli abitanti di Evany non hanno smesso di penare, diventando inspiegabilmente una massa di esseri senza cervello che vagano sulla superficie come automi senza emozioni. Solo Call e la sua famiglia sembrano immuni da questa strana forma di autismo, e forse è per questo motivo che uno

**PER PORTARE A TERMINE LA MISSIONE ABBIAMO A DISPOSIZIONE UN'INTERFACCIA DI GIOCO FUNZIONALE MA DECISAMENTE SPARTANA**

▲ Stranamente lungo tutto il nostro viaggio non incontreremo più di una decina di persone con cui parlare...

▲ Pur non essendo incredibilmente dettagliati, gli scenari di Evany risultano evocativi.

## IL COMMENTO DEL PAOLONE

Mi duole dirlo, ma anche dal mio punto di vista Evany non è un granché. La storia fa una certa fatica a decollare, gli enigmi alle volte sono banali, e alle volte funzionano in modo abbastanza micragnoso e poco logico. Ma quello che uccide maggiormente la voglia di giocarci è quella brutta sensazione del tipo "ma io che ci faccio, qui?", che pervade tutto il gioco, e che non invoglia ad andare avanti. Da segnalare anche una realizzazione tecnica non all'altezza: è un'assurdità proporre a 2004 inoltrato, con capolavori come Schizm 2 e Uru in circolazione, un'avventura grafica a schermate fisse (con relativo scrolling spostando lo sguardo) intervallate da filmati (per giunta in bassa risoluzione). È una cosa che non andrebbe più fatta e che, nel caso, necessiterebbe di un po' di classe. Classe che a Evany purtroppo manca. Peccato, perché l'idea era davvero interessante.

dei primi eventi a cui assistiamo è la scomparsa del padre del protagonista. Solo e abbandonato su un pianeta pieno di zombie, il nostro eroe è in preda alla disperazione quando dal nulla sembra comparire una donna. Questa non fa in tempo a rivolgersi al povero ragazzo che immediatamente è catturata da alcune guardie per scomparire nel nulla, lasciando dietro di sé un diario e un dispositivo che ha tutta l'aria di essere un "portale". Qui inizia ufficialmente il nostro viaggio, che ci porterà a visitare principalmente il mondo di Meribah e le tante razze che lo popolano, alla ricerca di informazioni sulla donna che ha tentato di contattarci e di un aiuto per salvare il destino di Evany.
Per portare a termine la missione abbiamo a disposizione un'interfaccia di gioco funzionale ma notevolmente spartana: il gioco è totalmente basato sull'utilizzo del mouse, grazie al quale possiamo spostarci di locazione in locazione, prendere o interagire con alcuni oggetti e parlare con i vari personaggi. Come nello standard di questo genere di avventure possiamo accedere a un piccolo inventario in cui immagazzinare gli oggetti da utilizzare per procedere nella soluzione dei tanti puzzle che costellano il gioco. Inoltre, mentre ci addentreremo nei meandri di Meribah, avremo accesso a tutta una serie di mezzi di trasporto, tra i quali spicca un jetpack per "saltare" nei vari luoghi importanti del pianeta. Fedele allo stile di questo genere di avventure, il gameplay è ridotto ai minimi termini lasciando tutto il campo al vero cuore del gioco: i puzzle. Fin dalle prime battute è chiaro che il nostro lavoro principale sarà quello di superare i tanti ostacoli messi dai programmatori lungo il nostro cammino. La vera difficoltà, a dirla tutta, sta nell'identificare cosa è utilizzabile e cosa no: l'interfaccia di gioco, basata sul cambiamento di colore e di forma del cursore, non è certo precisissima e capita non di rado di passare sopra un punto con cui è possibile interagire senza nemmeno rendersene conto. Se considerate poi che in molti casi i suggerimenti sul da farsi sono piuttosto scarni e fuorvianti, cosa non rara e che succede fin dalle prime battute del gioco, allora avrete capito in che inferno di frustrazione state rischiando di infilarvi per il gusto dell'avventura. A complicare le cose, la struttura dell'avventura dà accesso a gran parte delle locazioni fin dall'inizio, consentendo di recuperare oggetti che magari andranno utilizzati solo molti puzzle più avanti.

### MONDI SCONOSCIUTI?

Dei problemi di interfaccia, con pulsanti semi nascosti e oggetti che si perdono nei fondali, abbiamo già parlato. Gran parte delle cause di queste difficoltà sono dovute all'aspetto grafico di Evany: le locazioni, che possono essere visionate a 360° guardando in prima persona attraverso gli occhi di Call, pur essendo in gran parte ben disegnate fanno di tutto per nascondere i punti utili alla nostra vista. Non capiterà raramente, per fare un esempio, di ripassare decine e decine di volte un luogo alla ricerca di qualcosa che ci è sfuggito in precedenza o di cercare un utilizzo migliore per un macchinario di cui non era visibile un tasto fondamentale. Se graficamente, come si diceva, i vari luoghi di Meribah e dintorni sono abbastanza piacevoli, la stessa cosa non si può certo dire delle animazioni, che dovrebbero rendere un po' più vivo e meno statico l'intero gioco: queste sono di fatto rarissime e mal realizzate, attivate solamente dalla nostra interazione con persone od oggetti e relegate a brevi filmati di intermezzo. Il regno dell'immobilità insomma, un po' troppo anche per un genere che di sicuro non brilla per azione come quello delle avventure "puzzle oriented". Infine, ciliegina su una torta commestibile ma non certo appetitosa, dobbiamo avvisare che la lunghezza totale del gioco non è certo ai livelli degli illustri predecessori di Evany: avendo la fortuna di non rimanere incastrati in uno dei tanti trappoloni disseminati lungo la strada, siano essi enigmi o involontari problemi cui accennavamo poco fa, l'intera epopea di Call è destinata a risolversi in qualche una manciata di ore di gioco.

◀ I mezzi di trasporto di cui possiamo avvalerci sono molti: ecco un Fishbot, che altro non è se non un particolare sottomarino da rimettere in funzione...

## COMMENTO

Evany è la classica avventura "statica" tanto apprezzata dai giocatori più cerebrali. Rifacendosi in pieno ai grandi classici del genere si presenta con un'interfaccia di gioco semplicissima, tutta basata sull'uso del mouse e su scenari e locazioni strapieni di grafica prerenderizzata. Dal punto di vista estetico, nel globale, il gioco meriterebbe di certo una buona valutazione, se non fosse per questa ortodossa tendenza alla totale immobilità delle locazioni, cui va aggiunta la pessima qualità delle poche animazioni di intermezzo. Lo stesso discorso vale per l'aspetto sonoro, composto da poche musiche di sottofondo di discreta fattura e solo raramente arricchite da suoni legati alle azioni del personaggio. Poco, male, direte voi, questi giochi non fanno certo della grafica o del sonoro i loro punti di forza. Già, peccato che enigmi e puzzle siano anche loro sensibili ad alcuni difetti di progettazione: spesso capita di non vedere o di non trovare un punto di interazione fondamentale, lasciando il giocatore in balia della fortuna. Più che un problema da risolvere vi troverete a giocare a una roulette russa che vi costringerà a tornare sui vostri passi decine e decine di volte, in cerca di qualcosa di perso o dimenticato per strada. A questo aggiungete che i programmatori hanno lasciato davvero pochi indizi e capirete che andare avanti non sarà facile.

## HARDWARE

Evany, come tutte le avventure statiche, non richiede un PC molto potente per essere giocato. È sufficiente possedere un processore a 600 MHz, 64 MB di RAM e una scheda video da 32 MB, compatibile con DirectX 7.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

52

# ABBONATI!

## TGM TI REGALA

GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

MASSIVE ENTERTAINMENT

**Versione DVD**

**104,40 €**

**13** Riviste +
**13** DVD Demo +
**13** Giochi completi

**Codice abbonamento:** 980-170-DV02-013

**Versione CD**

**97,40 €**

**13** Riviste +
**26** CD Demo +
**13** Giochi completi

**Codice abbonamento:** 980-170-D02-013

**Il dono sarà inviato con la spedizione del primo numero in abbonamento**

THE GAMES machine

# NUOVO ABBONAMENTO
# 1 ANNO 13 NUMERI!

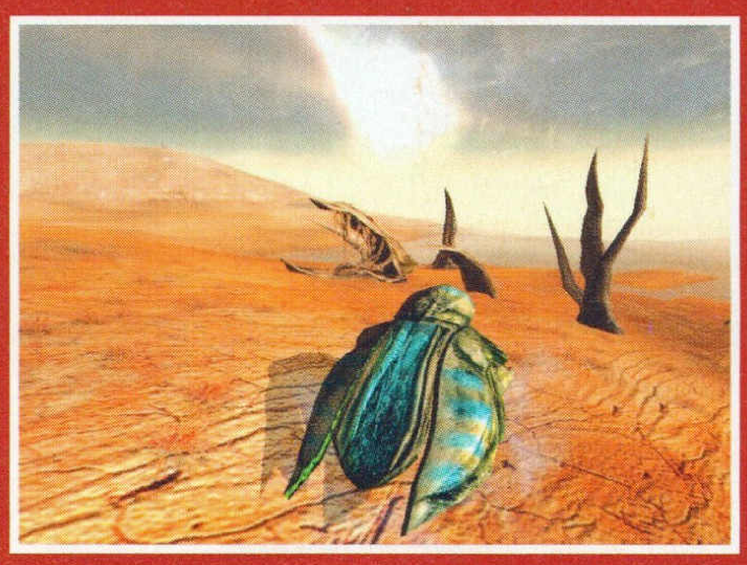
**+ VELOCE** *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione della rivista*

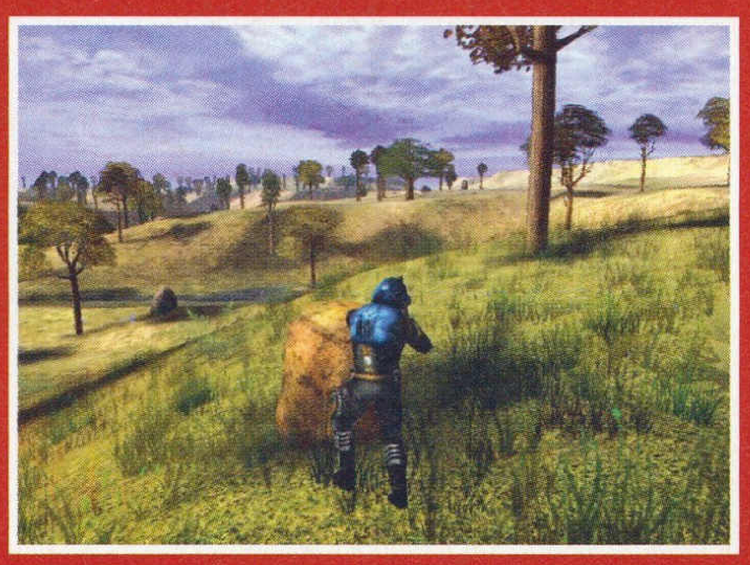
**+ SICURO** *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

**+ ATTENTO** *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

## COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Invia copia della ricevuta di pagamento al fax 02 66030267 per accelerare i tempi di registrazione NOTA BENE: i tempi di attivazione che comprendono la comunicazione da parte di Poste Italiane dell'avvenuto pagamento e l'inserimento del nominativo nella lista di spedizione, sono di circa 20 giorni
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**





TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Voglia di strategia? Vieni a fare un salto su TGM Online, dove troverai un forum dedicato agli RTS!**

**SVILUPPATORE**
Targem Games

**PUBLISHER**
Buka Games

**DISTRIBUTORE**
Leader

**MULTIPLAYER**
LAN, TCP/IP

**LOCALIZZAZIONE**
Assente

**PREZZO INDICATIVO**
€ 29,90

**SITO**
www.bm-game.com

REVIEW

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

# BATTLE MAGES

**Da mediocri apprendisti a maghi in grado di salvare il mondo? Con Battle Mages bruceremo letteralmente le tappe, nella speranza di diventare veri e propri maghi da battaglia...**

A Oriente qualcosa sta cambiando. È questa la sensazione diffusa di chi, come noi, osserva con sempre maggiore curiosità i prodotti videoludici provenienti dall'ex Unione Sovietica. Sembrano ormai tramontati i tempi in cui giochi tecnicamente approssimativi e dall'appeal pressoché nullo venivano rovesciati con noncuranza sui mercati occidentali. Battle Mages, pubblicato dalla prolifica Buka, rientra in pieno in questa nouvelle vague, presentandosi come un originale ibrido dalle atmosfere accattivanti.

## MAGHI, TERRE DA SOGNO E CRISTALLI INCANTATI...

Un tempo il Cristallo Magico preservava l'Impero dalle guerre e dal terrore del Caos. Umani, elfi e nani vivevano in pace gli uni accanto agli altri, attendendo con amorevole cura alle proprie mansioni. Un brutto giorno, tuttavia, un mago malvagio distrusse il Cristallo, scatenando per le terre orchi, zombie e mostri di ogni genere. Dove un tempo regnava la pace ora imperversano violenza e distruzione. Solo un potente stregone mosso da nobili principi potrà opporsi con successo alla malvagità e alla sete di potere.

Ambientato in un classico mondo fantasy, Battle Mages ci metterà nei panni di un mago alle prime armi, il quale, dopo la morte del maestro, dovrà fronteggiare da solo il terribile pericolo incombente e recuperare i frammenti perduti del Cristallo. Comandando dall'alto coi suoi poteri un piccolo ma valoroso esercito, il nostro

**AMBIENTATO IN UN CLASSICO MONDO FANTASY, BATTLE MAGES CI METTERÀ NEI PANNI DI UN MAGO ALLE PRIME ARMI**

▲ Durante il cammino troveremo anche oggetti speciali, come il vessillo che abbiamo appena recuperato.

▲ Dalla nostra postazione privilegiata abbiamo scagliato un incantesimo di fuoco contro i nemici.

## CHI NON ABRACADABRA IN COMPAGNIA...

Valida appendice al già corposo single player, la sezione multigiocatore di Battle Mages, supportata da Gamespy, darà ai vari maghi sparsi per la rete la possibilità di sfidarsi in quattro modalità di gioco diverse. Nella prima affronteremo un avversario a colpi di incantesimi all'interno di un'arena magica. La seconda modalità, sempre per due giocatori, prenderà spunto dal plot del single player e ci impegnerà nella ricerca di un prezioso artefatto, da trovare prima del nostro "nemico". Completano l'offerta un'originale partita a tre, nella quale un anziano mago dovrà respingere l'invasione di due giovani stregoni rampanti, e un tutti contro tutti per quattro giocatori.

maghetto vagherà per spazi sterminati e mille peripezie attraverso tre livelli di gioco, suddivisi in missioni principali e secondarie. Il titolo, pur basando buona parte dell'azione su schemi strategici, dalla gestione delle truppe alle modalità di battaglia, con in più una blandissima sezione economica, nasconde un'anima profondamente RPG, elemento che, con le debite proporzioni, ci porta ad accostare il prodotto russo a Warcraft III. Mica bruscolini! L'idea stessa di impersonare un mago che tutto vede e tutto controlla in luogo dell'indefinita quanto classica divinità onnisciente, dimostra un'attenzione non comune per meccaniche tipicamente di ruolo. All'inizio del gioco ci troveremo infatti di fronte a una fase di creazione del personaggio in piena regola, con la possibilità di scegliere tra quattro profili magici diversi (Caos, Natura, Energia e Comandante), ognuno in grado di condizionare pesantemente le ridotte capacità di partenza del nostro mago. Capacità che, manco a dirlo, miglioreranno nel corso dell'avventura, grazie a un semplice ma efficace sistema di assegnazione dei punti-esperienza, che ricoprirà le sfere della magia (le quattro scuole e i relativi incantesimi potranno essere appresi indipendentemente dalla nostra scelta iniziale), del mana, del comando militare e della leadership.

**BATTLE MAGES, PUR BASANDO BUONA PARTE DELL'AZIONE SU SCHEMI STRATEGICI, NASCONDE UN'ANIMA PROFONDAMENTE RPG**

### UN MIX EQUILIBRATO

Viste le premesse, le missioni e le subquest che compongono il gioco vivranno perennemente su questa doppia natura. Le fasi strategiche di cui si parlava in precedenza non esisterebbero senza una preparazione corretta del personaggio. Tanto per capirci, potremo assoldare nuove unità (rintracciabili nei centri abitati sparsi per lo scenario) solo se disporremo dei necessari punti-esperienza. Allo stesso modo, in battaglia non conteranno solo le dimensioni dell'esercito, ma anche e soprattutto le tanto sudate abilità, irrinunciabili per legittimare il nostro ruolo di leader e per lanciare gli incantesimi più potenti. A ben vedere, il mix riesce anche a nascondere con una certa furbizia un generale senso di ripetitività, evidente nella natura delle missioni, oltre a una vaga insipienza della fase strategica che, skill a parte, risente della mancanza di tattiche militari complesse, dagli ordini da impartire alle truppe alle varianti nello schieramento. E poi, qualche modalità in più, oltre alla Campagna e al multiplayer (vedi box), non avrebbe di certo guastato...

Una particolare menzione la merita il comparto grafico, piacevolissima sorpresa in un panorama di per sé già valido. Il mondo di Battle Mages lascia a tratti stupefatti per una pulizia formale davvero notevole, dalla qualità delle texture, mai sgranate nemmeno durante le inquadrature più ravvicinate, alla gradevole resa dell'acqua. Unica pecca degna di nota rimane la ripetizione costante di alcuni pattern fissi, come gli edifici delle città, sempre tremendamente uguali gli uni agli altri.

Che dire? Battle Mages è un buon gioco, originale, ben confezionato e discretamente impegnativo. Del resto, costruire il proprio mago nel corso delle missioni richiederà molta pazienza... Se i programmatori russi avessero posto più attenzione alla varietà delle missioni e a una fase strategica più matura, oggi saremmo qui a parlare di un piccolo capolavoro, ma anche così il titolo Buka riesce nell'intento di divertire e incuriosire. Una gemma nascosta che non mancherà di sorprenderci...

◀ Mulini a vento e paesaggi fiabeschi. Cosa volete di più dalla vita? Un Lucano?

### COMMENTO

Spira un vento sempre più impetuoso dalle fredde steppe russe. Dopo una valanga di titoli quasi del tutto prescindibili, quando non apertamente di infimo livello, il crescente mercato dell'ex impero sovietico comincia a sfornare prodotti davvero interessanti. Uno di questi è senza dubbio Battle Mages, originale ibrido tra strategia in tempo reale e RPG che ci catapulterà in un mondo fantasy di rara bellezza. La fase di creazione del nostro mago-protagonista e l'acquisizione dei punti-esperienza, lungi dall'apparire un orpello a uso e consumo di qualche tiepido simpatizzante di giochi di ruolo, rivestono nell'impianto generale un'importanza non comune e avvicinano Battle Mages, ufficialmente un RTS, a un RPG vero e proprio. Sensazione ulteriormente accentuata dalla natura delle mansioni strategiche che ci verranno assegnate, sempre dipendenti dai punti-esperienza guadagnati dal protagonista e a tratti eccessivamente semplificate.
Mancano infatti una completa gestione delle tattiche di combattimento e una caratterizzazione realmente decisiva delle unità. Al di là di manchevolezze di carattere settoriale, quello che conta è comunque l'equilibrio che una simile formula riesce a creare. Se a tutto ciò aggiungiamo una grafica di assoluto valore, beh, il panorama non può che farsi ancor più invitante. Dove ho lasciato la mia bacchetta magica?

### HARDWARE

Per giocare a fare i maghi, avrete necessariamente bisogno di un processore Intel Pentium III, che possa contare almeno su 800 MHz, su 64 MB di RAM e su una scheda video con 16 MB di memoria dedicata. Caldamente consigliati un processore a 1 GHz, 128 MB di RAM, una scheda grafica con 32 MB di VRAM e tanta voglia di strategia, RPG e magia...

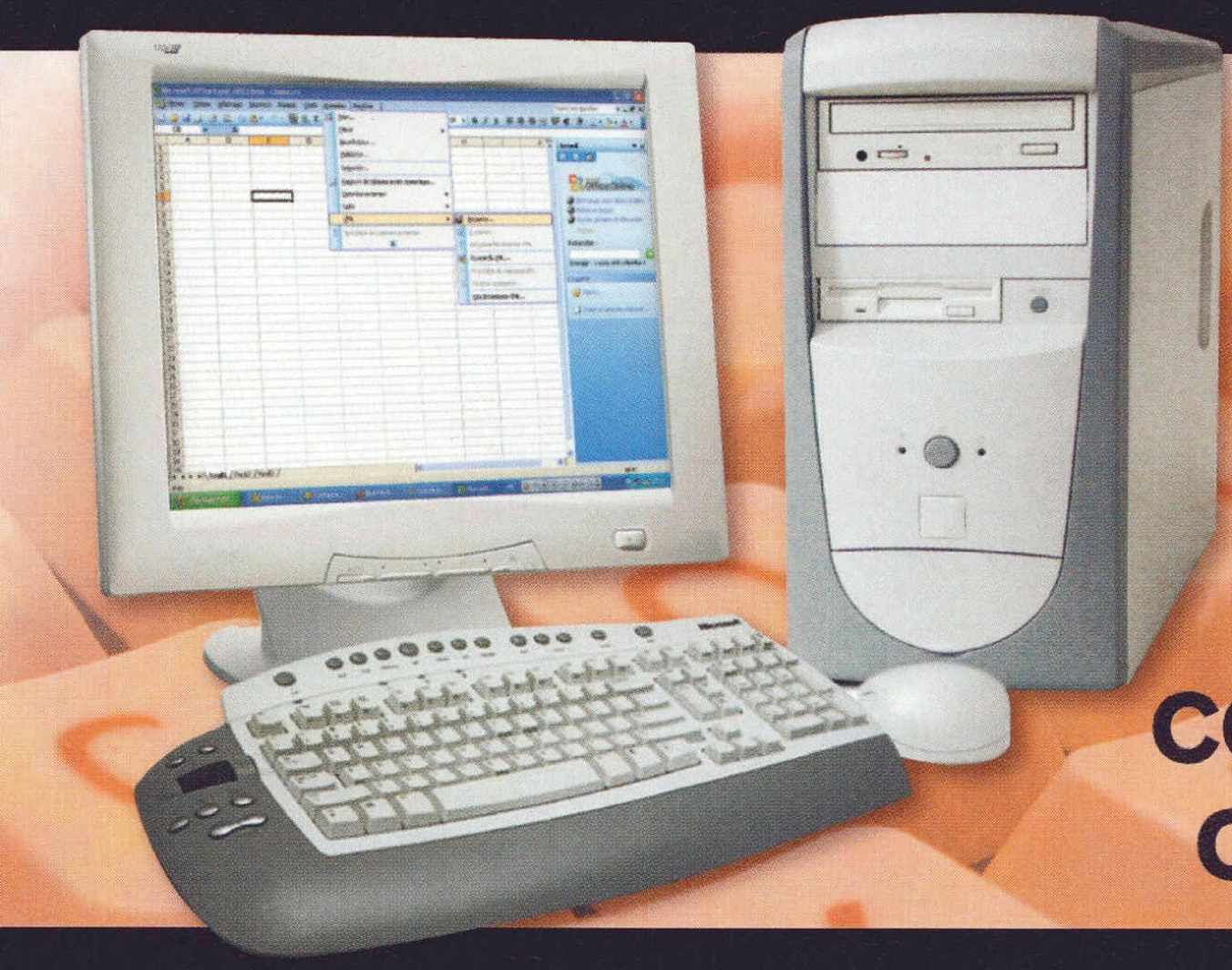
QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

**73**

# VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

## Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di

# Xenia Educational



solo €15,00

corsi multimediali
con tutor virtuali

Per informazioni ed acquisti visita il sito

**www.xeniaeducational.it**

# In Breve

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

**Medieval Lords, nuovo city builder dell'accoppiata MonteCristo-Atari, prova a dire la sua nel complesso e sempre più affollato mondo degli RTS. Secondo voi riuscirà a imporsi in questa lotta serrata?**

## MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

Come suggerito chiaramente dal titolo, Medieval Lords è ambientato in una sorta di Medioevo immaginario, ispirato più o meno fedelmente al reale scenario socio-politico europeo dei secoli bui. In questo contesto, scegliendo tra dieci campagne, dovremo creare da zero la nostra città, tentando di centrare una serie di obiettivi prestabiliti, dal raggiungimento di un determinato numero di abitanti, alla conquista di territori appartenenti a città nemiche. Già, perchè non saremo soli durante il gioco. Gli avversari gestiti dal computer cercheranno infatti di metterci i bastoni tra le ruote, attaccandoci e distruggendo le nostre strutture, pericolo parzialmente esorcizzabile con la costruzione di mura e fortificazioni assortite. La parentela con Stronghold risulta a tratti sfacciata, dalla fase più strettamente "edilizia" al reclutamento degli abitanti, i quali si trasferiranno nella nostra città solo a determinate condizioni. Non disponendo di poteri di creazione alla Age of Empires, infatti, dovremo far leva su alcuni bisogni primari (cibo, acqua, sicurezza e comodità varie) per accontentare i simpatici omini, aiutati da un'interfaccia chiara e immediata. Il gioco è basato su un engine totalmente 3D, capace di immergerci pienamente nel tessuto urbano grazie a una buona versatilità delle telecamere (potremo addirittura esplorare la città in soggettiva) e a una quantità di dettagli per nulla disprezzabile, con la controindicazione di una pesantezza sul versante hardware francamente eccessiva per un prodotto di questo segmento.

▲ **Il motore del gioco, benché renda tutto più piacevole da vedere, risulta un po' pesantuccio...**

Un titolo senza infamia e senza lode, a tratti leggerino ma tutto sommato equilibrato nella realizzazione e dotato di caratteristiche gradevoli, dalla grafica alla variabile tattica, influenzata dalla natura delle locazioni (una città posizionata su una collina sarà più facilmente difendibile ma richiederà più tempo per essere costruita). Peccato per l'assenza del multiplayer, elemento sempre più discriminante in un mondo di giochi che, alla fin fine, rischiano di somigliarsi tutti...

**SVILUPPATORE**
MonteCristo

**PUBLISHER**
Atari

**MULTIPLAYER**
Assente

**LOCALIZZAZIONE**
Completa

**PREZZO INDICATIVO**
€ 45,00

**SITO**
www.medievallords.com

68

**REQUISITI MINIMI**

Processore: Pentium 1,4 GHz – RAM: 256 MB – Scheda Video: 64 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

*Affari tutto l'anno!*

**Fallo meglio degli altri**

**Puoi vendere** rapidamente videogiochi, console, telefonini, computer portatili e tutti gli oggetti non usi piú o che vuoi rinnovare. **Puoi comprare di tutto:** nuovi giochi ps2, Commodore 64, giochi d'importazione, TV al plasma....e tanto altro facendo ottimi acquisti in tutt'Italia e nel Mondo. Usare eBay è semplice e veloce, per iniziare devi solo registrarti gratuitamente su www.ebay.it **Cosa aspetti? Entra in eBay!**

eBay™
**Compra e vendi di tutto su www.ebay.it**

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

# Replay

**Bentrovati cari lettori! Nonostante il caldo massacrante, i nostri collaboratori di Emuitalia.com ci aiutano a navigare nel mare dell'emulazione, parlandoci di Dreamcast, Toilet Kids e Vectorman. Non li conoscete? Continuate a leggere e ne saprete di più…**
**Buon divertimento.**

## FOCUS

### IL CHANKAST, ANCHE IL DREAMCAST È EMULATO!

Una delle ultime frontiere che doveva ancora cadere nell'ambito dell'emulazione delle console, era quella legata al Dreamcast: la bellissima piattaforma Sega, infatti, non era stata mai pienamente riproposta sugli schermi dei nostri PC; c'era stato, in effetti, il Dreamer, in grado di far girare un unico gioco commerciale, Namco Museum, ma era davvero poca cosa.
Da un po' di tempo la situazione sembrava destinata a cambiare grazie al progetto Icarus, programma che preannunciava cose egregie tramite screenshot e filmati, pur denunciando grossi problemi di framerate e non essendo mai stato ufficialmente rilasciato.
Inaspettatamente invece la "soluzione del problema" è arrivata da un'altra direzione: come un fulmine a ciel sereno alla fine di Maggio è piombato sulla scena il Chankast.
Il programma per ora è uscito in un'unica incarnazione beta, che però compie abbastanza bene il suo dovere. Una volta lanciatolo ci troveremo di fronte a un'interfaccia semplice e funzionale: la prima cosa che potremo fare è riconfigurare i controlli adattandoli alla nostra tastiera o al nostro joypad. L'unica altra forma di configurazione consentitaci è quella inerente alla scelta del lettore cd virtuale: il Chankast, infatti, funziona unicamente con immagini di giochi Dreamcast, a causa dell'impossibilità fisica dei lettori PC di leggere i GD-ROM, supporti specifici del 128 bit Sega. Per poter usufruire dell'emulatore sarà pertanto necessario affiancargli un software in grado di creare un lettore virtuale sul vostro computer, come Alcohol o Daemon Tools.

Per vedere il Chankast avviarsi è necessario anche procurarsi i file bios della console originale.
La cosa che meraviglia di più del neonato programma è la fluidità con cui girano i alcuni giochi (non tutti): è possibile cimentarsi in game adrenalinici come Crazy Taxi e Metropolis Street Racer senza dover scendere a compromessi inaccettabili; con un processore a 2 GHz, 512 MB di RAM e una scheda video della penultima generazione è possibile godersi prodotti come Ikaruga e Border Down scendendo raramente sotto i 20 fps. Certo il livello di emulazione non è ancora perfetto (frequentemente si riscontrano difetti come la scomparsa dei menu di selezione o la distorsione di alcuni elementi grafici), ma non dobbiamo dimenticare che stiamo parlando dell'esordiente beta release di un programma appena nato: quasi sempre ottima tra l'altro risulta la resa audio.
Per ulteriori informazioni e per procurarvi questo fantastico emulatore vi consiglio di visitare il sito ufficiale, che trovate all'indirizzo http://www.chanka.org/.

**Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)**

### VECTORMAN 1 - 2

**SOFTWARE HOUSE:** Blue Sky / Sega
**PIATTAFORMA:** Sega Megadrive
**EMULATORI RICHIESTI:** Gens, Ages, Kega, Xega, Retrodrive…

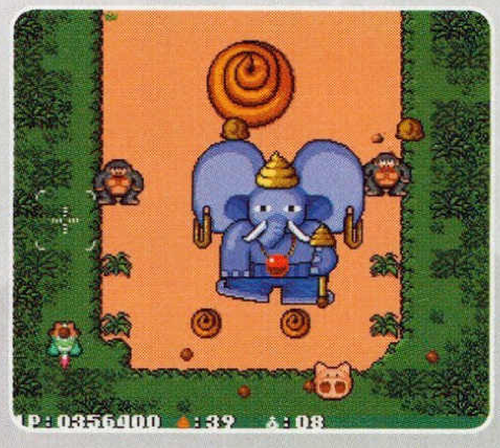
Questa volta spingiamo il Megadrive al limite delle sue capacità grafiche: Vectorman e il suo seguito fanno saggiamente uso del povero chip M68000 per deliziarci con effetti insperati per il 16 bit di Sega.
In entrambi i giochi comandiamo uno strano robot composto da sfere, impegnato nella lotta per la salvezza del genere umano, attraverso ambientazioni in stile techno-punk-futuristico. Abbiamo allora un classico piattaforme/sparatutto che fa uso massiccio di trasparenze, illuminazioni dinamiche, lens-flare, elementi 3D, parallasse… Insomma, una gioia per gli occhi.
Tuttavia tale abbondanza rende l'esperienza un po' caotica, specialmente nelle sezioni più buie. Il protagonista è ottimamente realizzato e può avvalersi di moltissime animazioni, viste anche le possibili trasformazioni che Vectorman può effettuare per raggiungere zone normalmente inaccessibili.
Ai normali livelli si alternano delle sezioni bonus di vario genere, che aumentano di molto la varietà del gioco.
Venendo al comparto sonoro, lo stile techno delle musiche potrebbe non accontentare tutti, nonostante la buona qualità generale. Chiudiamo con una nota negativa legata alla difficoltà: alcuni momenti risultano stucchevoli, vista anche la mancanza di un sistema di salvataggi.

**Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)**

### TOILET KIDS

**SOFTWARE HOUSE:** Media Rings Corporation
**PIATTAFORMA:** PcEngine
**EMULATORE RICHIESTO:** MagicEngine

Un bambino in pigiama si alza nel cuore della notte per andare in bagno.
Non fa a tempo a sedersi sul water che viene risucchiato dallo stesso per finire in un'altra dimensione…
Questo è il "fantastico" incipit di Toilet Kids, in assoluto uno dei giochi più deliranti che abbia mai visto e ai massimi vertici della mia classifica personale di giochi trash. Si tratta, alla fin fine, di un semplice clone di Xevious, caratterizzato dalla presenza continua nei livelli di giganteschi escrementi a mo' di palazzi, nonché di nemici che non si vergognano a sparare dal proprio didietro. D'altronde il protagonista di par suo risponde al fuoco cavalcando quello che sembra un bidè con le ali… L'assurdo character design (l'elicottero con le chiappe è un must) fa sì che Toilet Kids venga più ricordato per la sua demenzialità che per i suoi meriti effettivi, che a ben vedere non è che siano così visibili. Consigliato ai cultori del nonsense giapponese e ai nostalgici degli shoot'em-up primi anni '80.




**Vasco "Vaz" Serafini**
**(http://www.emuitalia.com/gamend/)**

# BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

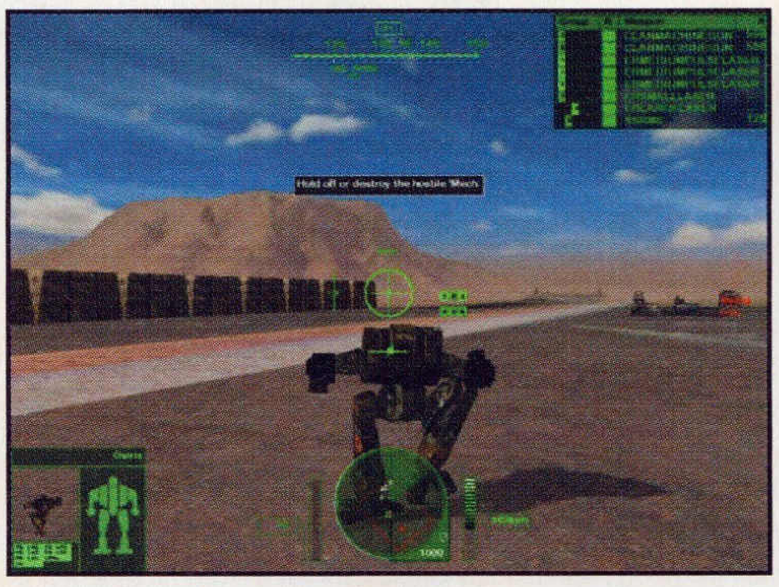
TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!**

**Bentrovati cari lettori. Questo mese, quelli tra voi che vogliono giocare alla grande spendendo poche manciate di euro, avranno sicuramente di che divertirsi. A patto, però, che amino Mech grossi e devastanti e RPG solidi e convincenti. Non mi resta che augurarvi, come al solito, buona lettura...**

## MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Tutto cominciò molti anni fa, quando i videogame erano ancora agli albori del loro lungo processo evolutivo. Un gioco da tavolo chiamato Battletech si diffuse in maniera prorompente, trasformando le classiche battaglie tra soldatini in complesse sfide tra robot. Mechwarrior è ormai da tempo la miglior trasposizione videoludica dei mondi di Battletech. Uscito diverso tempo addietro, Mechwarrior 4: Vengeance è ora finalmente disponibile in versione budget e promette di immergerci ancora una volta in epici scontri alla guida di possenti mech, sia in singolo sia in multiplayer. La Terra è sotto attacco e solo la nostra prontezza e il nostro coraggio potranno salvare il pianeta. Controlleremo così numerosi mech, dotati di infiniti potenziamenti acquisibili nel corso del gioco, elemento che aumenterà considerevolmente la difficoltà e la varietà del titolo, ideale banco di prova per gli utenti più smaliziati. Già, perché Mechwarrior non è un semplice shoot 'em up tra robot, ma una vera simulazione fantascientifica, dove doti di guida, capacità di elaborazione delle parti meccaniche e strategia militare si fondono in un cocktail irresistibile. Una grafica decisamente datata e una modalità campagna in singolo piuttosto scarna (il gioco è stato pensato soprattutto per il multiplayer online) non traggano in inganno: Mechwarrior 4 è un prodotto che non deve assolutamente mancare nella ludoteca del perfetto smanettone!



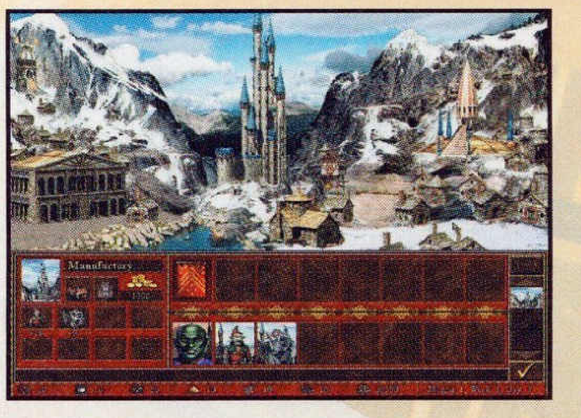
**TITOLO**
Mechwarrior 4: Vengeance
**PUBLISHER**
UbiSoft
**COLLANA**
Exclusive
**PREZZO**
€ 12.90

**REQUISITI MINIMI**
Processore: Pentium 233 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 8 MB – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

**80**

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III COMPLETE

Amanti della strategia a turni, esultate! Il brand più noto di questo nobile e talvolta dimenticato segmento del videoludo torna in linea budget col terzo episodio della serie, arricchito da ben due espansioni, Shadow of Death e Armageddon's Blade.
Il titolo stand-alone, uscito nel 1999, ci catapulterà nella magica terra di Erathia, minacciata dallo spirito dannato del suo re evocato da uno stregone. La figlia Catherine cercherà di fermare l'ira del padre e di liberarne lo spirito, unica possibilità di pace per il martoriato reame. Le espansioni aggiungeranno alla storyline principale due cattivoni, Lucifer Kreegan e Sandro, nuove campagne, unità e scenari inediti.
All'inizio del gioco potremo scegliere una delle città disponibili, ognuna in grado di creare unità specifiche. Tra Campagna e singoli scenari, i compiti che ci verranno assegnati saranno numerosissimi, l'ideale per aumentare, in puro stile RPG, i punti-esperienza del nostro gruppo. Come in tutti i giochi di questo genere, l'azione sarà divisa tra una fase più propriamente esplorativa ed economica, disputabile su una mappa isometrica 2D, e una sezione di combattimento all'interno di un'arena, alla quale potremo accedere avvicinando unità nemiche nel corso delle nostre peregrinazioni. Come da titolo, gli incantesimi rivestiranno un ruolo fondamentale, specie nei combattimenti contro gli avversari più forti. Il tutto nobilitato da una AI di valore assoluto, priva di sbavature anche ai livelli più semplici, e da una grafica sicuramente datata ma ancora capace di svolgere decorosamente il proprio lavoro. Se non avete mai giocato a HoMM, Complete potrebbe rappresentare l'ideale lasciapassare per Erathia. Meglio di così...



**Dario Ronzoni**

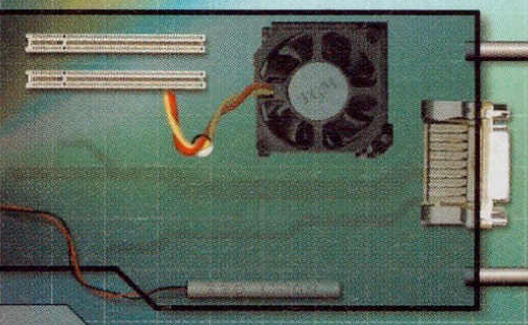
**TITOLO**
Heroes of Might and Magic III
**PUBLISHER**
UbiSoft
**COLLANA**
Exclusive
**PREZZO**
€ 12,90

**REQUISITI MINIMI**
Processore: Pentium 233 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 4 MB – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

**88**

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

# Hardware



TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

**Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!**

**L'estate si fa veramente rovente: AMD e Intel hanno infatti deciso di lanciare più o meno contemporaneamente i loro nuovi processori di punta. La prima, con il 3800+, ha scelto di sfruttare il più possibile l'hardware pre-esistente, mentre la seconda, con il P4 550, cambia tutto. Una scelta proiettata al futuro, ma che ha i suoi costi e per ora non porta a benefici palpabili. Pronti a vedere come è andata a finire?**

## AMD ATHLON 64 3800+

**Produttore:** AMD
**Prezzo al pubblico:** € 800,00 circa

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 7

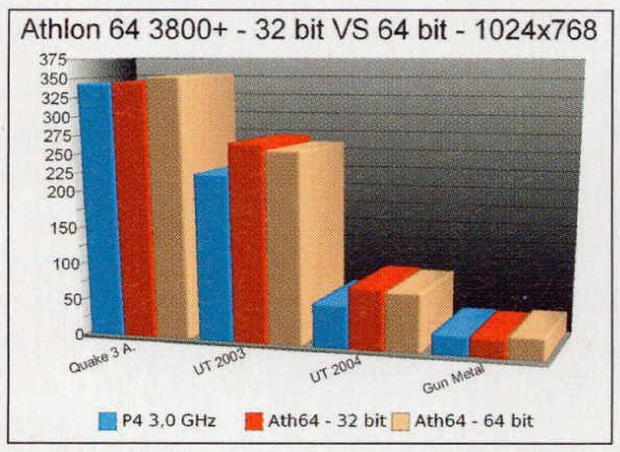
+ Consente l'uso di tecnologie collaudate
+ 32 e 64 bit
+ Facile l'upgrade con Socket 939
− Eccessivamente costoso

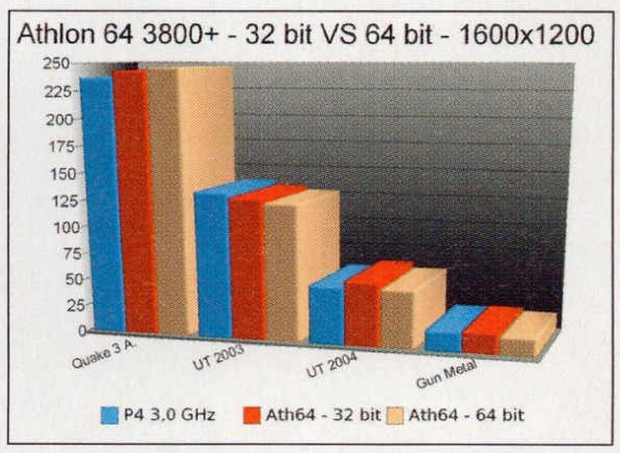
**8**

Alla fine, eccolo qua: il socket 939, che nelle intenzioni di AMD dovrebbe mettere d'accordo i processori Athlon 64 "lisci" e Athlon 64 FX (la versione ultracostosa per il Pastore di turno), è una realtà. E, da oggi, possiamo acquistare una scheda madre per queste CPU con la relativa certezza di poterla riutilizzare anche con le versioni future degli stessi processori. Una certezza che, come ci ha già insegnato il socket A, pone comunque dei limiti, visto che anche il mercato dei chipset e delle memorie va avanti, e spesso è un peccato limitare le nuove CPU con moduli di RAM e/o chipset non all'altezza. Comunque sia, l'Athlon 64 3800+ è il primo processore che può essere montato su questo socket, e il debutto non poteva davvero essere migliore. La CPU si monta sulla scheda madre con pochi sforzi, e non ha bisogno di memorie particolari per funzionare: le ormai comunissime RAM DDR400 di tipo unregistered vanno benone, ed è proprio con questi moduli – diffusissimi – che l'Athlon 64 3800+ dà il meglio di sé. Noi lo abbiamo provato con una scheda ASUS A8V Deluxe, dotata di uno slot AGP 8x e dei classici connettori PCI (niente PCI-Express per il momento), del chipset VIA K8T800Pro, del supporto Cool'n'Quiet (una tecnologia che consente di variare la velocità della ventola a seconda del carico del processore), e di ben quattro connettori SATA, utilizzabili con le classiche combinazioni RAID. Sul sistema, formato da 1 GB di memoria, disco SATA-150 e case Cavalier, abbiamo montato due schede video differenti per i nostri test, a causa della gioventù dei driver a 64 bit per la beta di Windows XP 64 bit edition. Infatti avremmo voluto eseguire tutte le prove & controprove usando la 6800 Ultra gentilmente fornita da ASUS, ma purtroppo i driver a 64 bit non la supportano correttamente. Allorché abbiamo recuperato una FX 5900 liscia, e l'abbiamo usata per effettuare i paragoni fra le prestazioni dei giochi nell'ambiente classico a 32 bit, e in quello nuovo di zecca a 64. L'ambiente però è giovane, e il fatto che i giochi DirectX 9 non funzionino correttamente ha limitato molto le nostre velleità comparative: in particolare, pur essendo installate le DirectX 9.0b a 64 bit, Aquamark 3 e Far Cry si sono proprio rifiutati di funzionare con Windows XP 64. Potete osservare i risultati di questo benchmark un po' particolare in questa pagina, mentre per un paragone con le più recenti tecnologie di Intel vi rimandiamo alla recensione alla pagina successiva. A 32 bit, invece, non abbiamo registrato nessun problema: entrambe le schede video hanno funzionato a dovere, registrando dei vantaggi notevoli rispetto al nostro sistema di riferimento (che, come potete leggere, è "fermo" a 3 GHz). Il che lascia sempre stupiti, visto che in fondo parliamo pur sempre di un processore che viaggia alla frequenza effettiva di 2,4 GHz (un GHz in meno rispetto alla concorrenza diretta). Merito dei 512 Kb di cache di terzo livello e, soprattutto, della nuova velocità del bus HyperTransport, che passa dagli 800 MHz della precedente generazione ai 1000 MHz attuali. La cosa straordinaria, è che grazie a tutti questi accorgimenti il 3800+ si avvicina moltissimo alle prestazioni del top della gamma, l'Athlon 64 FX-53 (anch'esso a 2,4 GHz), la brutta notizia è che pure AMD se n'è accorta, e ha piazzato i due processori su fasce di prezzo piuttosto simili. Insomma, non porteremo via questo gioiello a prezzi stracciati, questo è poco ma sicuro e, se lo desideriamo, prepariamoci a sborsare cifre considerevoli. Almeno per i primi tempi. C'è di buono che le tecnologie che stanno attorno al processore sono già collaudate (AGP, DDR 400 unregistered, ecc), e quindi non costituiranno un costo aggiuntivo, qualora decidessimo di realizzare un sistema basato su questa CPU.

▲ **Un particolare della scheda madre A8V Deluxe con moduli di memoria Corsair DDR400 e dissipatore certificato.**

**32 E 64 BIT, UN CONFRONTO:** Come abbiamo detto prima, abbiamo messo a confronto le prestazioni dei videogiochi con Windows XP a 32 e a 64 bit, usando i driver Forceware 56.72 sul primo e 57.30 (driver sperimentali) sul secondo. Ci spiace di non aver usato un Pentium 4 da 3,4 GHz su AGP per il confronto diretto AMD-Intel, ma purtroppo non ne avevamo uno a disposizione. Nei grafici, le barre blu indicano i framerate ottenuti dal nostro sistema di riferimento P4 a 3 GHz (core Northwood), le barre rosse quelle del 3800+ a 32 bit, e quelle arancioni a 64 bit. Come possiamo notare, Quake 3 Arena è l'unico gioco che vede la supremazia (se pur risicata) della CPU a 64 bit nel suo ambiente nativo (i giochi sono comunque a 32 bit), mentre UT2004 consente di apprezzare la differente velocità dei processori: essendo un test fortemente CPU-limited, il processore centrale svolge un ruolo di primo piano nelle differenze fra un framerate e l'altro. Lo vediamo soprattutto a 1024x768 pixel. A 32 bit, comunque, questa CPU fa davvero impressione.



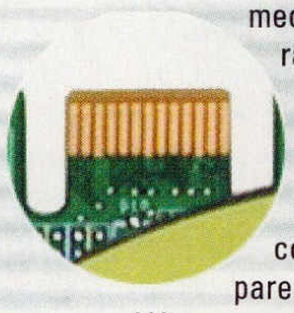




HARDWARE

N E W S

### NVIDIA REINTRODUCE LO SLI

Fra le tante cose buone inventate da 3Dfx, c'era anche il sistema di connessione SLI, che consentiva a due schede Voodoo 2 (che all'epoca si collegavano agli slot PCI) di distribuirsi i compiti, arrivando così a "raddoppiare" le prestazioni (in realtà gli aumenti raramente superavano il 70%...). Oggi, con l'avvento del bus PCI Express 16, nVidia ha deciso di rispolverare il brevetto e riproporlo per le sue schede PCI-Express di alto livello, annunciando che con due 6800 in configurazione SLI è possibile raggiungere un 70% medio in più, con l'effettivo raddoppio della velocità in casi molto particolari. I limiti della tecnologia, per ora, sono i costi: non solo le uniche schede madri con due slot PCI-E costano parecchio e supportano solo i processori Xeon, ma anche le stesse schede 6800 GT e Ultra non sono certo alla portata di tutte le tasche! Per risolvere il problema, nVidia ha già annunciato che il suo prossimo chipset per schede madri, l'nForce 4, supporterà nativamente 2 slot PCI Express 16x.



### DUE SCHEDE VIDEO PCI-E? È FATTIBILE COMUNQUE

La soluzione SLI di nVidia non è la sola a questo mondo. Il famoso produttore di PC Alienware, infatti, è stato il primo ad annunciare una tecnologia capace di sfruttare due schede video PCI-Express spartendo il carico su ciascuna di esse, oppure usandole come schede indipendenti in modo da collegare fino a 4 monitor

**CONFIGURAZIONE DI PROVA**

I nostri test, salvo in casi specifici, sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.6 e Detonator 56.72, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

## INTEL PENTIUM 4 550 – 3,4 GHz

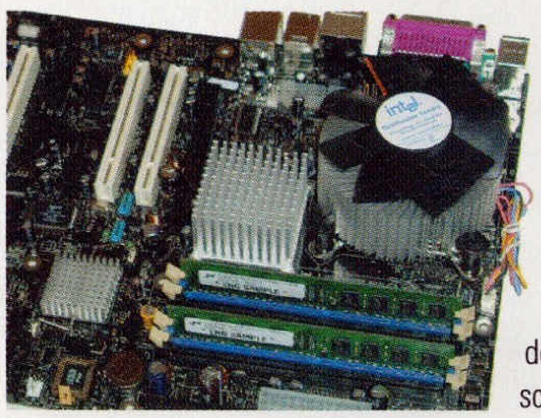
**Produttore:** Intel
**Prezzo al pubblico:** € 500,00 circa

9 INSTALLAZIONE
8 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

**+** Prestazioni ottime a un prezzo relativamente accessibile
**+** Più facile da montare e smontare
**–** Ha bisogno di chipset dedicati e costosi
**–** Costringe l'utente a cambiare troppi pezzi

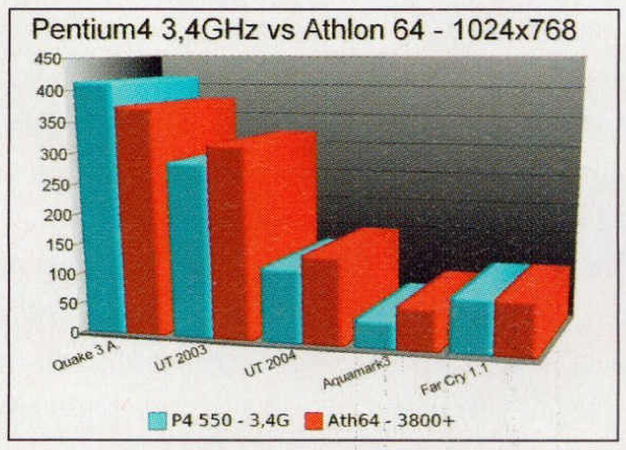
8

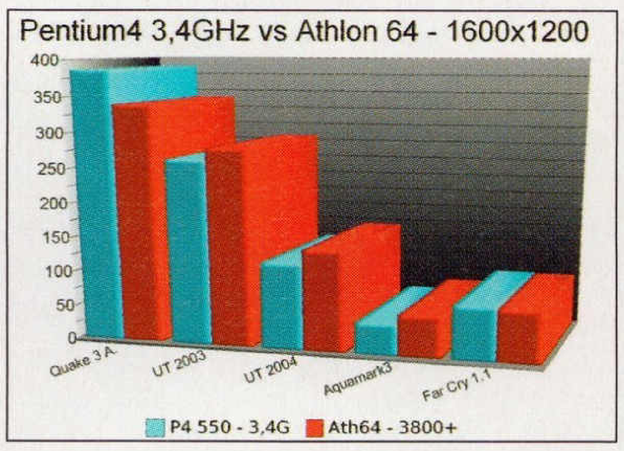
Un tempo era AMD a proporre dei chip dalle prestazioni "analoghe a quelle di Intel" ma a prezzi inferiori. Oggi, con il 3800+ venduto a 733 dollari (che diventano circa 800 euro una volta valicato l'oceano – e meno male che il dollaro costa poco), è l'esatto opposto. Come possiamo notare dai grafici in questa pagina, il nuovo chip Pentium 4 550, dalla frequenza di 3,4 GHz, nei videogiochi offre prestazioni leggermente inferiori a quelle dell'Athlon 3800+, ma per amor di giustizia andrebbe detto che questo è il concorrente diretto del 3400+, e che per rispondere al 3800+ Intel ha già pronto il modello 560, che viaggia a 3,6 GHz. Perché recensiamo questo? Perché è questo che ci hanno mandato, e perché in ogni caso lo riteniamo sicuramente un processore interessante. Interessante per il prezzo più competitivo (un milione di vecchie lire sono pur sempre due terzi del milione e mezzo richiesto dal 3800+), e poi perché è il primo processore ad arrivarci dotato di socket LGA775, il nuovo tipo di connettore adottato da Intel per questa prima generazione di schede PCI-Express. Il nuovo socket è indubbiamente più comodo da usare del vecchio 478: i pin non stanno più sul processore ma sul socket, e le operazioni di montaggio e rimozione del dissipatore sono estremamente semplici: quattro click, e il dissipatore è fermamente attaccato alla scheda madre. Quattro pomelli da girare, e il dissipatore si stacca, senza farsi alcun male alle dita. C'è da dire, però, che il sistema di raffreddamento proposto da Intel è comunque pericolosetto: essendo privo di gabbie, ci vuole davvero poco a infilare le dita fra le pale della ventolina, durante il funzionamento. Inoltre, bisogna fare attenzione a fissare i cavi lontano. Di buono, però, ha che la dissipazione del calore è efficiente, e poi raramente capita di infilare le mani nel computer quando è acceso. Per funzionare, i processori 550 (ma anche 530 e 560) hanno bisogno di chipset opportuni. Intel ha appena rilasciato i nuovi 925 e 915, rispettivamente per le schede di fascia top e intermedia. Alcune varianti, poi, consentono di usare il chip grafico incorporato "serie 900", indubbiamente migliore dei precedenti ma pur sempre destinato a perdere sul fronte delle prestazioni, anche se confrontato con le schede video PCI-Express entry level (X300 e PCX5300). Inoltre, il supporto in hardware alle DirectX 9 non è completo. Entrambi i chipset 915 e 925 non supportano più il bus AGP, e passano direttamente a PCI-Express. Questo significa che le schede madri che li monteranno potranno ospitare solo schede video PCI e PCI Express 16x, mentre per tutti gli altri tipi di schede figlie (adattatori ethernet, schede TV, schede audio, ecc), è previsto anche il supporto dei connettori PCI-Express 1x. PCI e PCI-E 1x non sono ovviamente intercambiabili. Questo significa che se sul nostro sistema montiamo diverse schede PCI, beh, dovremo necessariamente rinunciare a qualcosa. La prima candidata è la scheda audio, visto che i nuovi chipset Intel supportano fino a 8 canali (suono 7.1) e non fanno affatto rimpiangere le prestazioni delle audio card più costose. Immaginiamo la gioia di Creative, Terratec e degli altri produttori... Anche le memorie cambiano. Sebbene sia possibile utilizzare le classiche RAM DDR da 400 MHz (ma solo sulle schede madri che lo consentiranno), Intel ha deciso di spingere il nuovo formato DDR2 a 533 MHz, che a conti fatti non dà migliori prestazioni a causa delle sue lunghe latenze (4-4-4). Anche le prime schede video PCI-Express 16x, a onor del vero, non brillano particolarmente per velocità se confrontate ai modelli analoghi su AGP 8x. I motivi, comunque, sono da cercarsi nelle GPU utilizzate e nel modo in cui vengono sfruttate, più che nel connettore utilizzato: se ci allontaniamo un secondo dall'ambito ludico per andare nel settore dell'editing e della visualizzazione HDTV, ci accorgiamo che gli 8 GB/s teoricamente consentiti dal PCI-Express cominciano a farsi sentire. A tutto questo aggiungiamo pure un nuovo alimentatore, visto che alcuni connettori cambiano forma. Alla fine della fiera, insomma, notiamo che non c'è praticamente differenza, a livello prestazionale, fra un sistema Pentium 4 "tradizionale", con socket 478, AGP 8x, DDR400, e uno "nuovo" con LGA775, PCI Express 16x e DDR2-533. E allora perché spendere di più per un computer come il secondo? Magari per questioni di "rivendibilità" e poi perché il secondo rappresenta il futuro. Il primo, purtroppo, il passato. Andando avanti è possibile che PCI-Express prenda sempre più piede (e ci sono buoni motivi per ritenere plausibile questo scenario), e che tutte le tecnologie basate su AGP e PCI tendano con naturalezza a sparire, così com'è stato per le schede video PCI e gli altri adattatori su ISA. A quel punto è probabile che diventino anche più difficili da rivendere a prezzi soddisfacenti.



**▲ Un particolare della scheda madre di riferimento per il chipset 925. Notiamo il dissipatore per il Pentium, le RAM DDR-2 533 e, un po' sacrificati, i connettori PCI Express e l'alimentazione aggiuntiva "raddoppiata".**

**I BENCHMARK:** A parità di scheda video (sul sistema Athlon 64 – barre rosse – abbiamo montato una GeForce 6800 Ultra AGP di ASUS, mentre sul sistema Intel – barre azzurre – una 6800 Ultra di nVidia PCI Express 16x, quindi del tutto analoghe come prestazioni), risulta piuttosto evidente il miglior piazzamento dell'Athlon 64. Tuttavia va detto che queste differenze sono facilmente riprese dal modello 560, e che in ogni caso un processore non va valutato soltanto per i videogiochi: in ambiti come la compressione audio e video, infatti, la maggiore frequenza di funzionamento dei Pentium si fa sentire, diminuendo sensibilmente i tempi necessari a svolgere l'operazione. Inoltre, l'Hyperthreading di Intel consente di velocizzare la macchina quando sono in esecuzione più programmi. Ed è inutile negarlo: è una comodità che si fa sentire. A un prezzo inferiore. Per questo alla fin fine valutiamo le due CPU esattamente nello stesso modo. NOTA: stranamente le prestazioni di Aquamark 3 sulle macchine PCI Express sono estremamente basse. Pensiamo però che si tratti di un bug nel programma o nei driver, risolvibile nelle versioni successive.



contemporaneamente. La sua tecnologia si chiama X2, e sarà inserita nelle schede madri di alto livello prodotte dalla stessa Alienware. Ciò che molti non sanno sul bus PCI-Express 16x, in ogni caso, è che si tratta di un bus estremamente più duttile rispetto all'AGP. E non è escluso che certe soluzioni "bi-scheda-video" non si possano realizzare addirittura via software.

### I 64 BIT ARRIVANO SU INTEL

Alla fine è successo e, per una volta, è Intel a seguire le orme della concorrenza: le famose istruzioni dei chip Athlon 64 e Opteron, da un paio d'anni cavallo di battaglia di AMD, sono oggi disponibili anche sui chip Xeon DP, precedentemente noti con il nome di Nocona. Questi processori sono rivolti al mercato dei server, e possono sfruttare gli applicativi già esistenti per l'architettura X86-64 (in pratica la versione 2003 Server a 64 bit e la beta di Windows XP-64, più tutte le distribuzioni di Linux a 64 bit uscite nel frattempo). Che sia il canto del cigno per la serie di processori Itanium (IA64)? Di sicuro, il fatto che siano stati degradati a processori per

N E W S

# NVIDIA GEFORCE 6800 GT AGP & PCI-EXPRESS

**Produttore:** nVidia
**Prezzo al pubblico:** 500,00 € circa

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 9

+ Prestazioni ottime a un prezzo relativamente accessibile
+ Pixel e Vertex Shader 3.0
+ Non è un forno e occupa poco spazio
+ Si overclocca fino alle frequenze di una Ultra

9

Games machine Best Buy ★★★

Il mese scorso vi avevamo allietati con i nostri benchmark delle schede video di punta ATi, adesso è il momento della sua storica concorrente nVidia. In queste due pagine vi presentiamo le versioni AGP 8x e PCI-Express 16x di entrambi i chip. E, a tale proposito, premettiamo subito una cosa: a parità di sistema, non c'è assolutamente differenza fra le prestazioni delle schede video AGP e PCI-E basate sullo stesso chip, e questo per un paio di ottimi motivi. Per cominciare, il vantaggio maggiore del nuovo bus PCI Express 16x è costituito dalla possibilità di spostare fino a un massimo teorico di 8 GB di dati al secondo, 4 in upstream (dalla scheda alla CPU), e 4 in downstream (dalla CPU alla scheda video), contro i 4 complessivi dell'AGP 8x che, oltre a essere condivisi, funzionavano un po' come le linee ADSL: tanta banda disponibile in downstream e solo una piccola parte dedicata all'upstream. Va da sé, però, che in nessun videogioco c'è la necessità di spostare dei dati DALLA scheda video al processore centrale, e per tanto tutti i benefici del bus PCI Express, una volta applicati al mondo dei videogiochi, si annullano. Punto e basta. Questo, essenzialmente, è anche il motivo per cui passando dall'AGP 4x all'AGP 8x non cambiava assolutamente niente nei nostri framerate. Gli scettici possono provare per conto loro: basta entrare nel BIOS della scheda madre e configurare l'AGP per funzionare a 4x o addirittura a 2x, e poi lanciare i giochi. Le differenze saranno impercettibili. Il vero campo di applicazione del PCI Express, dunque, è la TV ad alta definizione (HDTV), e in particolare le questioni legate all'editing, visto che necessitano di un'ampiezza di banda tale da essere pressoché impossibile lavorarci su AGP. Poi, in secondo luogo, la comunicazione fra il bus PCI-E e le GPU 6800 avviene comunque per mezzo di un bridge, chiamato HSI, montato direttamente sul package delle GPU. Il "ponte", che poi è un secondo chippettino integrato, traduce i flussi di dati originali in una sorta di AGP 16x, comprensibili invece dalla GPU. nVidia sostiene che la quantità di dati in transito sia comunque del tutto analoga a quella di una soluzione PCI-E nativa, ma noi vorremmo provare qualche applicazione "pesante" prima di esprimerci a riguardo. In ogni caso, essendo una questione del tutto aliena al mondo dei giochi, ce ne sbattiamo allegramente e cominciamo, per l'appunto, a giocare. Le prestazioni delle schede 6800 GT sono del tutto paragonabili a quelle delle Ultra, e costano meno. Come possiamo osservare dai grafici (pubblicati alla pagina successiva) i 350 MHz del core e il Gigahertz delle RAM GDDR3 sono infatti più che sufficienti ad agganciare non solo il modello X800 Pro di ATi, ma, in alcuni casi, perfino il modello XT. E anche Far Cry, che in passato era davvero una brutta bestia per nVidia (le 5900 sparivano di fronte alle 9800), torna a dare prestazioni del tutto analoghe. Si noti tuttavia che questi benchmark sono stati calcolati tenendo attive le ottimizzazioni del filtro trilineare: sulle X800 questa impostazione è standard e non si può cambiare. Sulle 6800, tuttavia, è possibile impostare un filtro trilineare più preciso, perdendo però un 10% circa delle prestazioni. Il guadagno sulla qualità dell'immagine, in ogni caso, è innegabile: mantenendo attive le ottimizzazioni restano visibili i differenti livelli di mip map nel filtro anisotropo, mentre togliendole il passaggio diventa molto più naturale e le immagini più belle da vedere. Per gli occhi, questo significa essenzialmente non vedere delle brutture nei pavimenti e, credeteci, ci si fa caso. Il punto è che mentre sulle ATi le ottimizzazioni sono per lo più impercettibili (e si mostrano con evidenza solo in alcuni casi), con le 6800 le ottimizzazioni si fanno più evidenti, costringendoci di fatto a tenerle preferibilmente disabilitate (e quindi ad avere sempre quel 10% in meno di prestazioni). Di contro, l'immagine risultante è più nitida, anche rispetto alle X800 (almeno finché non sarà possibile togliere le ottimizzazioni anche da lì). Innovazione a parte, c'è comunque un aspetto della versione PCI-Express che va considerato: su queste schede video nVidia ha ripreso la tecnologia SLI inventata anni fa da 3Dfx, e, quindi, sarà possibile montare due GeForce 6800 in parallelo, a patto però che la scheda madre disponga di due slot PCI-Express 16x. Fortunatamente, la stessa nVidia ha annunciato che il chipset nForce 4 supporterà questa caratteristica. È vero che oggi comprare due GeForce 6800 (e relativa scheda madre, alimentatore, ecc) è costosissimo, ma un giorno, grazie a questa soluzione, potremo raddoppiare virtualmente le prestazioni del comparto grafico semplicemente aggiungendo una seconda scheda video, che a quel punto costerà molto meno di oggi.

▲ **La versione PCI Express della 6800 GT: si notino il nuovo connettore a sei poli in fondo alla scheda video, e il connettore per lo SLI in alto.**

HARDWARE

NEWS

database server non lascia presagire un roseo futuro per questa piattaforma. A questo punto attendiamo l'arrivo delle istruzioni a 64 bit anche sui Pentium più commerciali per poter dichiarare ufficialmente iniziata l'era dei 64 bit...

## CORSAIR E LE DDR2

L'annuncio di Intel di voler utilizzare le memorie DDR2 per i computer basati sui suoi processori Pentium 4 LGA 775 non ha certo scoraggiato i produttori di RAM, che hanno subito colto la palla al balzo per ritoccare il loro listino. Anche Corsair ha deciso di produrre dei propri moduli di DDR2 a 533 MHz, con latenze non diverse da quelle già viste: 4-4-4-12. I moduli saranno disponibili in diversi tagli e pure in configurazione dual channel.

## WINDOWS XP 64 SOLO AGLI OEM?

Avrebbe già trovato conferme la voce secondo cui Microsoft, nei prossimi mesi, vorrebbe rilasciare la versione a 64 bit di Windows XP solo nel mercato OEM, consentendo quindi soltanto ai rivenditori di hardware la possibilità di inserire in bundle questa particolare versione del sistema operativo. Indubbiamente, si tratterebbe del modo più economico per accaparrarsi il software, ma non sono pochi gli scettici: chi ha già comprato

## ASUS V9999 ULTRA DELUXE

**Produttore:** nVidia
**Prezzo al pubblico:** € 699,00 (IVA inclusa)

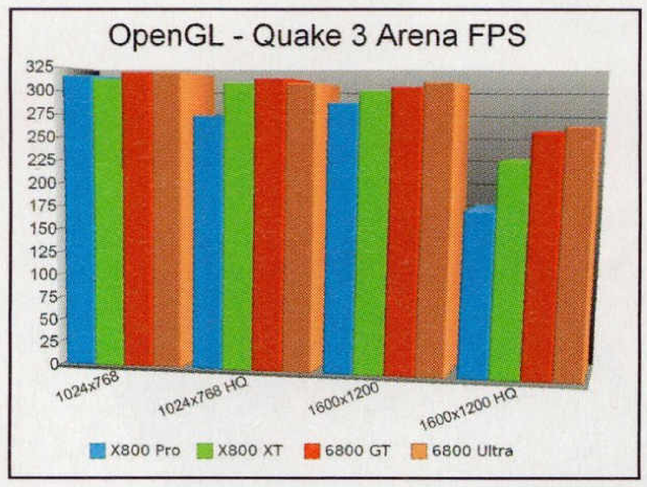
| | |
|---|---|
| 8 | INSTALLAZIONE |
| 8 | INNOVAZIONE |
| 9 | PRESTAZIONI |
| 8 | COMPETITIVITÀ |

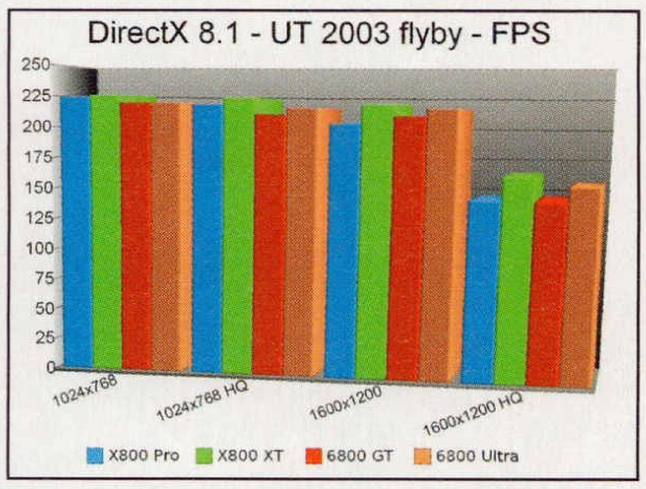
\+ Prestazioni di primissimo livello
\+ Bundle software e hardware eccezionale
− Tende a scaldarsi
− Costa davvero un occhio della testa

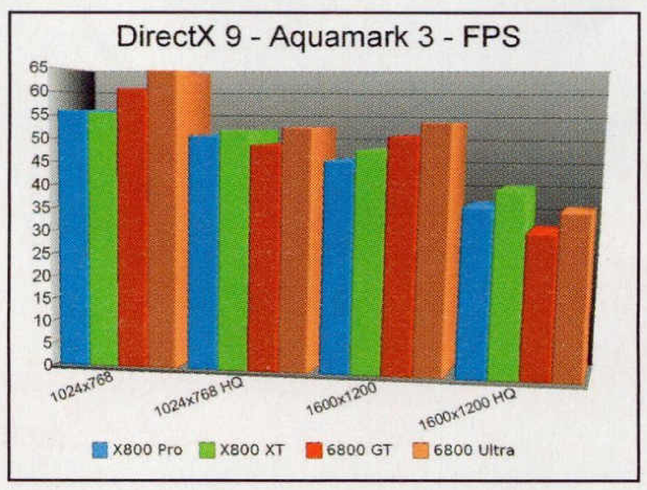
**8**

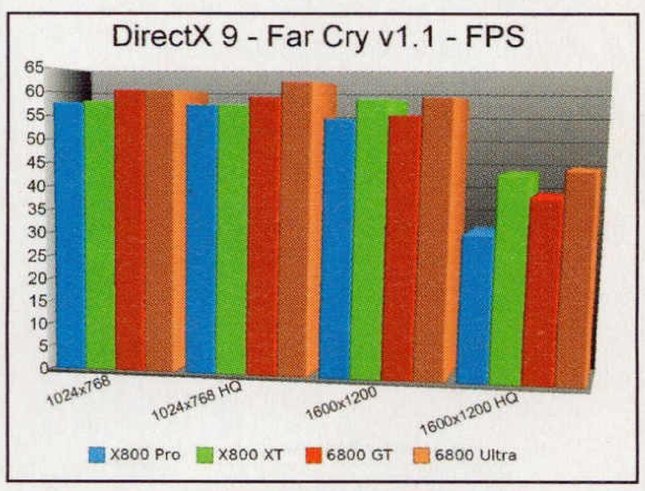
La nuova proposta di ASUS è più di una scheda video: si tratta di un vero e proprio package formato da una scheda GeForce 6800 Ultra AGP, una webcam e un bundle software incredibile: nel porta-CD incluso nella confezione trovano spazio Medi@Show SE di Cyberlink, un DVD pieno di programmi e applicazioni per la gestione della scheda, i giochi completi Battle Engine Aquila, Gun Metal e, udite udite, Deus Ex: Invisible War. Seguono poi il CD con i driver più aggiornati e alcune versioni dimostrative che fanno "grasso che cola".
Fra le utility più interessanti, comunque, vanno annoverate

ASUS Video-Security e ASUS Gameface-Live. Il primo consente di sorvegliare una stanza tramite webcam e segnalare tutti i movimenti all'interno della stessa, mentre il secondo è un software di chat e videoconferenza che consente ai giocatori di vedersi e di parlarsi in una finestrella, ovviamente sui giochi supportati. Probabilmente si tratta di fuffa a cui i giocatori più smaliziati non fanno caso, ma tutti gli altri potrebbero trovare in questo bundle software eccezionale un buon motivo per spendere quei 100 euro in più richiesti da questa scheda rispetto ai modelli analoghi della concorrenza.
Venendo alla scheda grafica in sé, non possiamo non notare l'efficiente dissipatore a singolo slot che, per quanto riesca a rinfrescare la superficie del processore, non può fare purtroppo nulla per il calore emanato sotto di esso. Il risultato, comunque comune ad altre 6800 ultra che abbiamo avuto modo di provare, è che il calore emanato dalla scheda tende a propagarsi fino al processore centrale del computer, contribuendo in modo sensibile al suo surriscaldamento. Questo significa, in parole povere, che se vogliamo montare questa scheda il nostro case dovrà necessariamente essere provvisto di una ventola posteriore, o andremo incontro a un aumento notevole delle temperature all'interno. Inoltre, l'alimentatore dovrà essere di buona qualità: 400 Watt sono davvero il minimo per usare questa scheda, che dispone addirittura di due connettori Molex per l'alimentazione aggiuntiva. In cambio di tutto questo, però, le prestazioni della V9999 Ultra Deluxe saranno a dir poco eccezionali, e capaci di farci dimenticare tutti i sacrifici necessari per ottenerle. Terminiamo questa recensione con due considerazioni: la prima, che vale per tutte le schede attuali di fascia alta, è che per poterne apprezzare la velocità è necessario usare risoluzioni alte (1600x1200, magari con tutti i filtri attivati), e bisogna disporre di un processore centrale molto potente (Pentium 4 da 3,4 GHz o analogo), visto che a frequenze inferiori la CPU rappresenta un collo di bottiglia. La seconda è che si tratta pur sempre di una scheda AGP, e in un mondo proiettato verso PCI Express occorre sempre porsi più di un dubbio prima dell'acquisto. Detto questo, passiamo a...

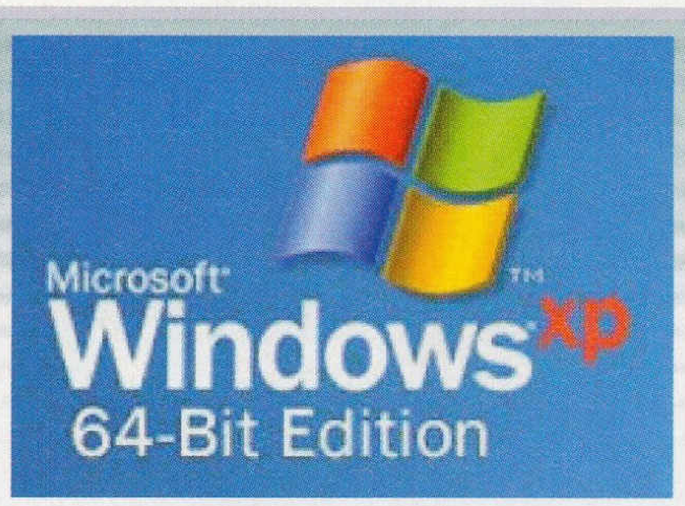


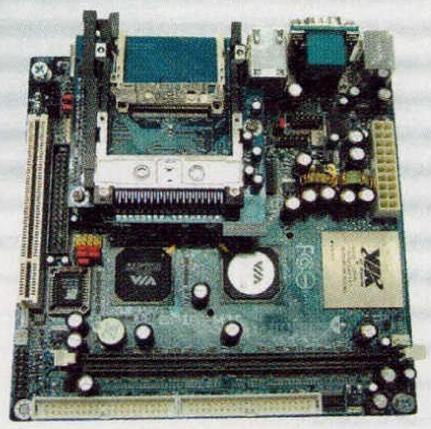

**I BENCHMARK:** Abbiamo messo a confronto quattro schede video: le reference X800 Pro (barre blu), X800 XT (barre verdi), 6800 GT (barre rosse) e la V9999 Ultra Deluxe (barre arancioni), che comunque ha dato esattamente gli stessi frame al secondo della reference 6800 Ultra. Come possiamo notare, è tutta un'altra musica rispetto alla precedente generazione di schede nVidia: ora i framerate sono del tutto equivalenti (con vantaggi per l'una e l'altra architettura in casi specifici) e a fare le differenze, oggi più che mai, sono le simpatie personali, e la fiducia che si dà negli shader 3.0 o nella compressione 3Dc (i due assi nella manica di nVidia e ATi). Notevole il boost ottenuto da nVidia con i filtri attivi. Eliminando le ottimizzazioni, però, la velocità scende di un 10% circa. Una quantità che si sacrifica volentieri, sull'altare di una qualità visiva onestamente migliore.




un Athlon 64, cosa deve fare? Per adesso può scaricarsi la beta, la stessa che abbiamo usato noi per provare l'Athlon 64 3800+, sul sito di Microsoft. Occhio, però: sono 400 MB e l'installer non tiene conto di eventuali versioni già esistenti di Windows, impedendone il caricamento all'avvio del sistema.

### WINDOWS CE ARRIVA SUI DESKTOP

Con un comunicato stampa, Via ha recentemente dichiarato il supporto a Windows CE 5.0 da parte delle sue schede madri EPIA mini-itx e nano-itx.



Per le sue caratteristiche di portabilità e compattezza, infatti, il sistema operativo che ha dato i natali a Windows PocketPC è sicuramente indicato per sfruttare a fondo l'hardware di queste schede madri.

NEWS

# Modding Zone

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

**Per la gioia di grandi e piccini, tecnici e non, persone serie e sborone, ecco a voi la Modding Zone, che torna più lucente che mai (dopo soltanto un mese, un vero miracolo!!!) a presentare degli aggeggi che un po' servono e un po' no...**

## COOLER MASTER CAVALIER 1

**Produttore:** Cooler Master
**Prezzo al pubblico:** € 150,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 8
INSTALLAZIONE 10
COOL FACTOR 9

**9**

È davvero difficile trovare un case bello, comodo e facile da usare come il Cavalier di Cooler Master. Disponibile in diversi colori, tutti comunque molto eleganti, questo case si distingue subito dagli altri per le linee morbide e arrotondate, per un look serioso piuttosto controtendenza (niente finestre trasparenti sui lati) e per un aspetto complessivamente imperioso, capace di stagliarsi sovrano sulla scrivania e di colpire lo sguardo del visitatore occasionale: dentro potrebbe esserci anche un Pentium II, ma farebbe la sua bella figura lo stesso! Sul pannello frontale del case c'è un indicatore vu-meter che si illumina di blu e che, incredibile a dirsi, non serve a visualizzare temperature, giri delle ventole o chissà quale altra cosa esotica, ma semplicemente la potenza del segnale audio in uscita. Per captare questo valore, il case è provvisto di una schedina che occupa uno slot posteriore, alla quale va portato il suono frontale in uscita dalla scheda audio, con un cavetto in dotazione. Nella stessa schedina è presente poi l'uscita audio a cui verranno collegati gli speaker. Per il resto, all'esterno del case notiamo diversi tocchi di classe: una porta firewire, due USB e anche i connettori frontali per le cuffie e il microfono, da usare con le schede madri che mettono a disposizione dei connettori aggiuntivi.

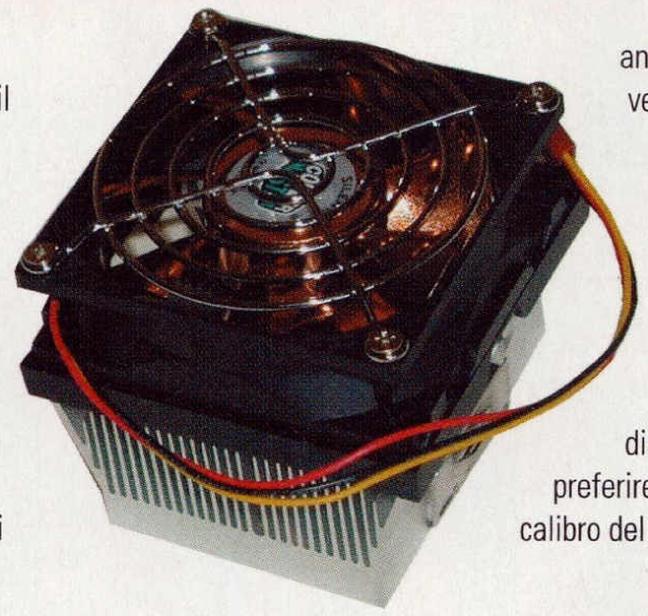
Vicino all'ingresso per le cuffie c'è anche un pomello per il volume, della serie "noi non lasciamo proprio niente al caso". È comunque aprendolo, e iniziando a installarci dentro i pezzi del PC, che si comprende la qualità costruttiva di questo case: solido in tutti i suoi comparti, il Cavalier mette già a disposizione un alimentatore da 350W, provvisto di connettori Serial ATA ma non – ahinoi – degli ultimi spinotti-novità richiesti da Intel. Tutti i comparti per hard disk e CD-ROM sono forniti di linguette auto-montanti, il che significa che per installare floppy, disco fisso e CD non dovremo più avvitare nulla. I distanziatori per la scheda madre, invece, sono forniti in dotazione e vanno piazzati nei punti giusti come al solito. Anche per la scheda video e per le PCI è previsto un sistema a incastro, solo che a quanto abbiamo visto non è solido come tutto il resto, e una vite va sempre messa. Abbastanza semplice anche la connessione dei led e delle porte alla scheda madre, visto che il case è comunque fornito di un manuale di istruzioni dettagliato e completo. Fatelo vostro a ogni costo, anche se dovrete rinunciare a neon e giochi di luce vari (che poi non è detto... il dremel serve anche a quello...).

## COOLER MASTER X-DREAM 2

**Produttore:** Cooler Master
**Prezzo al pubblico:** € 17,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 6

**7**



Cosa possiamo mai dire di questo comodo dissipatore? Che la sua caratteristica migliore è il silenzio, dato che emette un ronzio capace di rientrare nei limiti dei 24 dB. Questo significa, praticamente, che una volta montato e chiuso dentro al case, difficilmente ci accorgeremo del suo funzionamento. Il "miracolo" è dovuto alla presenza di una ventola di dimensioni particolarmente generose, più alta e più larga rispetto alla media dei dissipatori, e che di conseguenza può ottenere gli stessi risultati anche a velocità di rotazione ridotte. Alla ventola si aggiunge poi un dissipatore di alluminio con base in rame, piuttosto alto e capace di trasmettere l'aria fresca alla CPU. Piuttosto facile da montare e smontare, l'X-Dream paga però la sua eccessiva seriosità con un cool factor malapena sufficiente. Funzionale eh, per carità. Ma chi ha il dissipatore in vista e un Athlon XP, forse, preferirebbe raffreddarlo con qualcosa del calibro del Jet7, sempre di Cooler Master.

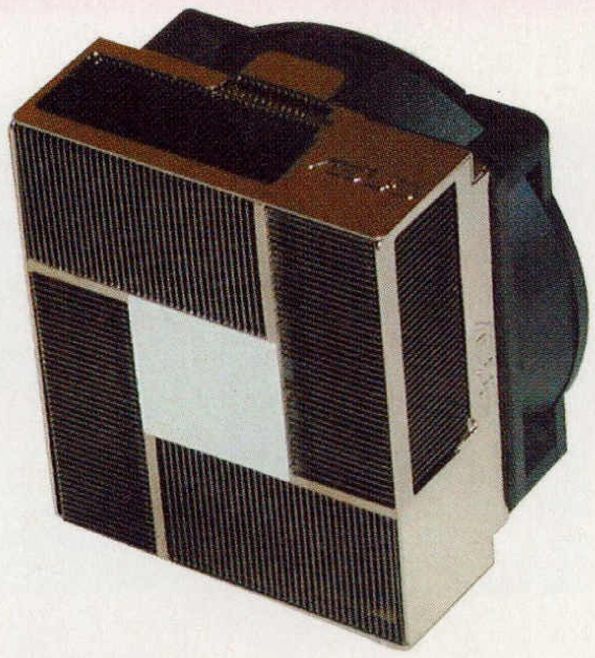
HARDWARE

## ASUS CRUX P4 XB7N

**Produttore:** ASUS
**Prezzo al pubblico:** € 20,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 5

**6**



Ecco un'idea originale per un dissipatore! Finalmente qualcuno si è accorto che non tutti i computer possono ospitare – ci spiace per loro, ma è così – dei dissipatori altissimi con ventole enormi, e che quindi si rende necessario tagliare un po' qua e un po' là l'ingombro delle cose. Del resto, chi monterebbe mai una ventola Jet7 su una scheda mini-ATX o addirittura mini-ITX? Nessuno, anche perché probabilmente la ventola non ci starebbe nel case. Ecco dunque la soluzione: un dissipatore efficiente come tutti gli altri, ma alto la metà. Com'è possibile? Semplicemente, ASUS ha studiato un modo per emettere l'aria calda in quattro direzioni diverse, convogliando l'aria fredda sul processore tramite la solita ventolina superiore. Ventola, purtroppo, un po' rumorosetta, soprattutto dopo diverse ore di utilizzo. Ma basta poco per non farci più caso.

ASSOCIAZIONE CULTURALE

# WONDER ZONE

SEGUI I NOSTRI SPECIALI IN TV SU MANIAKS

## ESTATE 2004
## VIAGGI PER IL GIAPPONE ORGANIZZATI DALL'ASSOCIAZIONE

*1 Settimana a Tokyo*

*Volo Diretto Alitalia/Jal*

*Partenza Da Roma/Milano*

*5 Notti Albergo 3 Stelle a Ginza*

*1 Colazione + Guida ai Negozi Giapponesi Inclusa*

*Tasse aereoportuali incluse*

**EURO 2100 (IVA INCLUSA)**

*Possibilità di pagamento rateale*
*(telefonare per maggiori info: 06-5601055)*

*LUGLIO (fuso orario + 7 ore)*
*Dal 15 al 21 Luglio - Visita alla Sega +Sala giochi Shibuya*

*AGOSTO*
*Dal 1 al 7 Agosto Visita alla NAMCO +Sale Giochi Akihabara*
*Dal 12 al 19 Agosto Visita alla TAITO +Sale Giochi Odaina*
*Dal 26 al 31 Agosto Visita alla SEGA CENTER AM*

*RETROGAME TOUR 2004*

*Visita guidata a Tokyo e Akibara ai negozi di console*
*Visita alle sale giochi di Tokyo e dintorni*
*Visita alla Joypolis della Segna e iNTY della Namco*
*Visita da Mandarake e Tokyo Hobbit (templi del modellismo)*
*Visita al Gundam Museum (a dimensioni reali)*
*Visita ai negozi di Coin Op giapponesi (Mark Japan, Try e G Front)*

*DAL 25 SETTEMBRE AL 1 OTTOBRE VIENI CON NOI AL TOKYO GAME SHOW !*

SEI CURIOSO DI SAPERE COM'E' IL GIAPPONE ?

*2 Ore al di Guida Filmata*
*presso i migliori negozi di videogame e sale giochi*
*(es: SEGA JOYPOLIS,NAMCO E TAITO)*

DVD VIDEO *Versione DVD: Euro 19*
*Versione VHS: Euro 9*

CERCHI QUALCOSA DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE ?
CONTATTACI !

## OFFERTE DEL MESE

*Super Robot Wars Saturn*

*€ 29*

*Dracula X PC Engine*

*€ 145*

*DRAGON's LAIR*
*1984*
*USA Version*

*COIN OP!!*

*LUPIN III Cliff Hanger*

*COIN OP!!*

*Disponibile su WWW.WONDERZONE.IT la lista completa di tutte le Offerte*

*Samurai Showdown NeoGeo*

*€ 106*

*Capcom Power Stick Fighter + StreeFighter2 Jap*

*€ 99*

*Pc Engine Duo R + 1 Gioco*

*€ 269*

*MegaCD Jap + 1 Gioco*

*€ 199*

*Servizio Recupero VideoGiochi dal Giappone: SNK, NINTENDO, SEGA, PC ENGINE, etc. Disponibile Catalogo Video per ogni Console Giapponese*

*Per maggiori informazioni: WWW.WONDERZONE.IT* ☎ *06 / 5601055*

*Segui tutte le iniziative ufficiali WonderZONE su*

WANGAZINE
ANIME, MANGA, GIAPPONE
*Online all'indirizzo www.wangazine.it*
*I comunicati ufficiali dell'associazione*

Tutte le immagini e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

# Consolemania

## solo per PlayStation 2

**NUOVA**

**a soli € 2,50**

PS2 Consolemania

2,50 SOLO PER PLAYSTATION 2

ANNO 14 - estate 2004 - Numero 142

## Speciale E3

Tutti i giochi della prossima stagione!

## TEKKEN 5

La famiglia Mishima torna a far danni

## FINAL FANTASY XII

Rivoluzione nella saga RPG della Square Enix

ATLETICO!

## Athens 2004

Il gioco ufficiale delle Olimpiadi di Atene

SPETTACOLARE!

## SPIDER-MAN 2

L'Uomo Ragno incontra Grand Theft Auto

XENIA EDIZIONI

Tariffa Regime Libero: Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - 45% - DCB Milano

9 771127 123002 40142

**IN REGALO IL POSTER DI SPIDER-MAN 2**

Daniele "Wergio" Vergìni talentscout@xenia.it

# TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

**SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!**
**(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)**

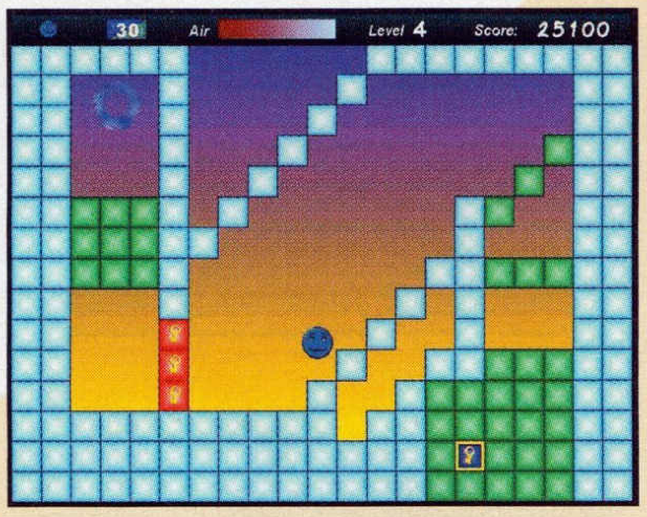
talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

**Secondo gli ultimi dati il mercato mondiale dello sviluppo di videogiochi è ancora in crescita, tanto che il giro d'affari avrebbe da tempo superato quello del cinema! Purtroppo i dati non sono molto precisi e come sempre c'è chi dice una cosa e chi esattamente l'opposto! Sfortunatamente in Italia non siamo messi meglio ed è difficile avere una stima esatta del giro d'affari videoludico nel nostro paese, la fonte più attendibile è senz'altro l'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) che ha recentemente affermato che ci si aggira sui 700 milioni di euro (in crescita rispetto ai 610 del 2003), quindi dopotutto non siamo messi poi così male, motivo in più per dedicarsi allo sviluppo se è questo che vi piace fare: chissà che voi nuove leve non possiate dare un'ulteriore ventata di freschezza e innovazione, portandoci così al livello di altre nazioni europee come Francia e Inghilterra...**

## TALENT SCOUT G.A.R.J.I.L.

Un videogioco può risultare divertente anche senza disporre di una grafica evoluta. E' il caso di "G.A.R.J.I.L.", una versione riveduta di un vecchio progetto targato Snake Software (http://gameprog.it/snakesoftware) di Nico e Fabio Vona.
"G.A.R.J.I.L." è stato realizzato con Multimedia Fusion, un potente tool shareware che permette di creare giochi senza necessariamente conoscere complesse tecniche di programmazione. Da sottolineare che con questo gioco la Snake Software si è piazzata al secondo posto in classifica all'illustre "Daily Click Competition", la più grande competizione mondiale dedicata agli sviluppatori The Games Factory e Multimedia Fusion, e inoltre se n'è parlato anche all'interno di alcune importanti testate giornalistiche italiane. Ma veniamo a noi: lanciato il gioco viene presentata la schermata principale, dotata di un menù che permette di selezionare il livello di difficoltà, visualizzare la classifica dei migliori punteggi ed eseguire un piccolo tutorial per prendere dimestichezza con i comandi. Quello che mi ha colpito durante le partite è soprattutto l'originalità di questo prodotto. Lo scopo del gioco (dalla trama assente, a detta degli stessi autori) è quello di "guidare" il protagonista, una simpatica faccina rotonda di nome "Hello", verso le varie uscite presenti all'interno dei quadri a schermo fisso. Hello si muove attraverso lo schermo e le traiettoria viene influenzata dagli ostacoli. Il giocatore dispone di un certo numero di mattoncini che può piazzare o eliminare dallo schermo in modo da condurre la faccina nel verso l'uscita nel minor tempo possibile. Come se non bastasse si deve fare i conti con l'ossigeno a disposizione di Hello (che diminuisce in funzione dei movimenti e del tempo) evitandone il completo esaurimento, pena l'esplosione del protagonista. In alcuni quadri è anche necessario prendere una chiave per aprire la porta di turno. La semplicità e l'immediatezza sono i punti di forza di "G.A.R.J.I.L." che personalmente mi ha (e mi tiene) attaccato al monitor per riuscire a terminare tutti i livelli (alcuni sono molto impegnativi). L'impatto sonoro è ben studiato (simpatico l'effetto dell'imprecazione di Hello quando sta per esplodere), non risultando mai sgradevole in quanto non intacca la concentrazione del giocatore. Purtroppo ho notato nei vari stage alcuni difetti a livello di collisione tra Hello e gli ostacoli (per esempio in certe situazioni lo sprite principale effettua traiettorie non molto realistiche passando attraverso tasselli poco distanti tra loro). A mio modesto parere questo videogioco potrebbe fare il salto di qualità se si riuscisse a migliorarne anche l'impatto grafico, introducendo vari bonus ed "effetti speciali" che renderebbero il tutto più spettacolare.

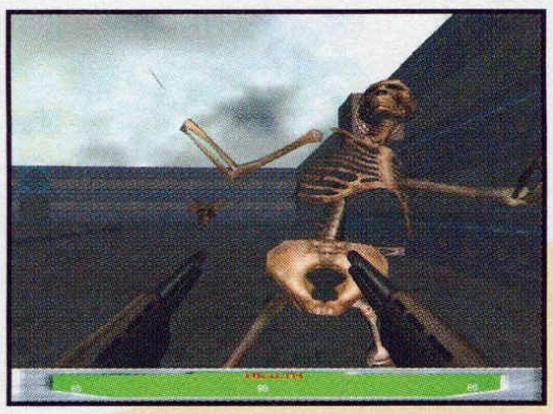



**Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)**

**75**

## TALENT SCOUT Mad Killer

Kyson Software (http://kyson.altervista.org) è una promettente realtà dell'underground torinese, attualmente all'opera su uno sparatutto 3D nominato "The Cross Sign". La Kyson ha debuttato con la demo dell'fps che ora mi accingo a recensire, che purtroppo non è stato possibile inserire sul DVD per le sue elevate dimensioni. Esistono due tipi di approcci a Mad Killer: quello che considera suddetto videogame una "prova", un esercizio di stile, e quello che lo valuta un gioco vero e proprio. Andando dritti al dunque, vi confido sin d'ora che esso propone un'esperienza ludica povera e poco entusiasmante: movimenti troppo lenti ed imprecisi, blande situazioni di pericolo, animazioni largamente insufficienti, effetti sonori senza personalità. Però, entrando nell'ottica di chi deve valutare un "esercizio", una prova generale, il discorso si capovolge. Il lavoro degli autori di Mad Killer assume un significato molto importante: in un anno hanno messo in piedi un engine di tutto rispetto, che "fa quello che deve fare" scevro da particolari sbavature. Conosciamo tutti le difficoltà che incontrano i team di sviluppo amatoriali, pertanto diviene doveroso rendere onore all'impegno ed all'abnegazione di cui Mad Killer è intriso. Il problema, dunque, risiede solo nel saper bilanciare bene gli elementi di gioco. E ciò mi fa ben sperare per il futuro. Restiamo quindi in fiduciosa attesa di una demo di "The Cross Sign".



**Emanuele Colucci (emack@gameprog.it)**

**65**

Matteo"NLz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

# FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Malati per Gunbound? Su TGMOnline il torneo ufficiale!**

**Al solito la storia si ripete: la città è vuota, il caldo impazza, e l'Elvin è blindato in ufficio a lavorare per preparare la FragZone di Settembre e Ottobre in un colpo solo. Le mie ferie quest'anno saranno un po' particolari, ma di questo parleremo nell'editoriale del prossimo numero: al momento vi basti sapere che mentre voi tutti siete spaparacchiati in spiaggia a godervi il meritato riposo, noi si sta già sgobbando per organizzare un vagone di eventi strepitosi durante la parte finale di questo 2004. Tra allegati ed eventi già pronti da anni in attesa che esca il gioco (evviva le leaked version), la FragZone di TGM Online si prepara a un periodo decisamente intenso.**
**Godetevela finché potete!**

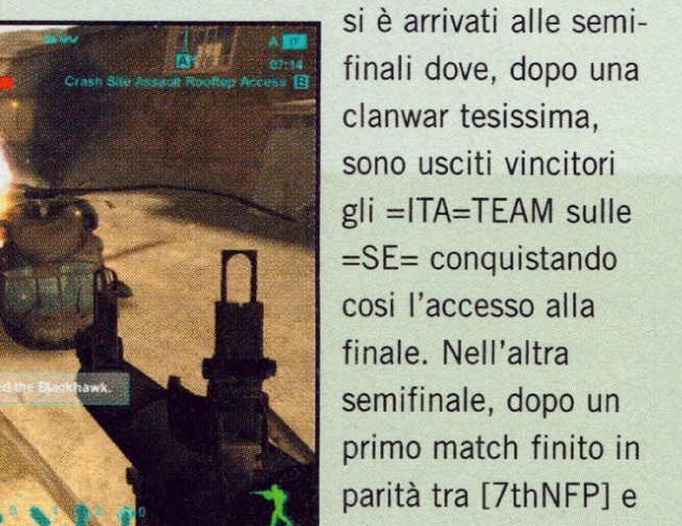


## AMERICA'S ARMY TGM CUP

**E così siamo arrivati alla fine di questo evento dedicato allo sparatutto in prima persona dello Zio Sam. Lo svolgimento è stato divertente e appassionante per tutti clan coinvolti, ma ha riservato un finale "a sorpresa" di cui avremmo fatto volentieri a meno...**

Dopo un inizio complicato, causato dall'assenza di alcuni clan che non si sono presentati, il torneo si è svolto in maniera fluida: unici intoppi di lieve entità la mancata disponibilità di alcuni server che ha costretto i giocatori a ripiegare su quelli privati gentilmente forniti da alcuni clan partecipanti alla manifestazione. Dopo le fasi eliminatorie giocate senza particolari acuti, ma caratterizzate da alcune partite di notevole livello tattico, si è arrivati alle semifinali dove, dopo una clanwar tesissima, sono usciti vincitori gli =ITA=TEAM sulle =SE= conquistando così l'accesso alla finale. Nell'altra semifinale, dopo un primo match finito in parità tra [7thNFP] e ITAsf, si è giocato un veloce spareggio che ha mandato in finale gli ITAsf, una possibilità che in pochi avevano previsto. Stabilito il giorno, i commentatori (Tapparella e Side) e i possibili osservatori della finale ([CIA]TracyMacGrady, =SE=Homeboy e [NLUWDC]Colmoschin) è accaduto l'imprevedibile: il clan ITAsf decide di rifiutarsi di giocare la finale se per la stessa gli admin non acconsentono a utilizzare un ulteriore anticheat (il CDC) oltre al noto Punkbuster. Ne nasce un caso non da poco, con forti polemiche da parte di molti clan coinvolti nella competizione, ma soprattutto si rende palese la scarsa fiducia degli ITAsf negli admin preposti alla gestione dell'evento. Ovviamente, per cercare di portare a termine la manifestazione, molti si sono adoperati per mediare con richieste di chiarimenti e proposte atte a mantenere la regolarità dell'evento, pur senza concedere l'utilizzo del nuovo anticheat, la cui efficacia, al momento della competizione, non era peraltro comprovata.

**Un bel lanciagranate è quello che ci vuole per risolvere le situazioni più critiche: fire in the hole!**




**Ah, l'atmosfera generata dal visore notturno...**

Al termine di frenetiche consultazioni, vista l'impossibilità (e iniquità verso le partite disputate in precedenza NdElvin) di cambiare il regolamento quando si era giunti alla fase finale del torneo, gli ITAsf mettono in atto il rifiuto di presentarsi alla finale, costringendo l'organizzazione ad assegnare la vittoria della America's Army Cup a tavolino all'=ITA=TEAM, in ogni caso uno dei clan migliori del panorama italiano. Un vero peccato dunque, soprattutto per tutta la comunità di AA, non certo bisognosa di un finale del genere, considerati anche i conflitti interni culminati con il recente annuncio dell'intenzione di formare una federazione ufficiale che, si spera, eviterà in futuro il ripetersi di simili situazioni.

**Le situazioni di bonifica ambientale sono sempre piuttosto complesse: in molti casi il Team killing si è rivelato decisivo!**

In conclusione, porgiamo un doveroso ringraziamento a tutte le persone che hanno reso possibile questo torneo anche solo offrendo il proprio aiuto all'organizzazione: K-B{=UnNaMeD=) e RoA{=Proiz=) come organizzatori e admin del torneo, =SE=SolidSnake come moderatore del forum e Napoleone per l'idea e i rapporti con lo staff di TGM oltre i già citati commentatori e observer. Per tutti, appuntamento all'anno prossimo con la seconda edizione della coppa, richiesta a gran voce da tutti i partecipanti!

## FINALI ESWC

Questo mese dobbiamo dar conto anche di un altro importante evento dedicato al multiplayer professionistico di cui non abbiamo potuto dare adeguata anticipazione nel numero di giugno. Si tratta delle fasi finali italiane degli ESWC organizzate da Progaming.it. L'evento era inizialmente programmato per svolgersi presso l'EGI EXPO, previsto dal 5 al 7 giugno alla fiera di Milano; causa forfait dell'intera manifestazione, la competizione è stata spostata al 20 di giugno all'interno dell'Area 51, uno dei locali italiani più famosi dedicato ai Lan Party. In questa sede si è svolta sia una Lan BYOPC, che gli scontri ufficiali per le finali italiane di Counterstrike. I risultati hanno premiato il clan Quit Reality, che si recherà a Parigi per rappresentare l'Italia in uno dei tornei europei più prestigiosi e con fior di premi in denaro!

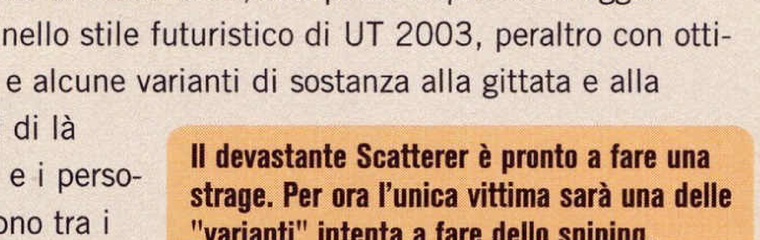
# FPS – SHATTERED OASIS

**Qualcosa di veramente catastrofico ha colpito la nostra terra, al punto da ripercuotersi sul clima e sulle sembianze di uomini e animali: un qualcosa di così terribile da mandare in frantumi le nostre più belle oasi…**

**Alessandro "Rattilus" Bussi - Rattilus@libero.it**

Caotici e postapocalittici. Questi sono gli aggettivi adatti a riassumere gli ambienti di Shattered Oasis, e se pensavate di trovare fiori primaverili, rondini e un bel sole beh, è meglio che voltiate pagina.
Bene, dimezzati i lettori, iniziamo a parlare di Shattered Oasis. Si tratta di una Total Conversion esclusivamente multigiocatore basata sul classico Unreal Tournament 2003, in cui è cambiato il contesto, le armi e i personaggi, ma non le meccaniche dello scontro. Le bombe atomiche di cui sopra hanno notevolmente mutato gli scenari di combattimento e l'aspetto dei personaggi con modelli di tutto rispetto, composti da femminucce, maschietti e delle simpatiche varianti.
Il gioco è basato sul conflitto tra due razze sopravvissute all'olocausto: i Compunders, tecnologici e raffinati, e i Variants, grezzi, nullatenenti, e dai modi piuttosto rudi, si scontrano per il dominio del pianeta, secondo le classiche modalità. Arena 1v1, deathmatch, Team Deathmatch, e l'unica variante degna di nota, Detonation, in cui i giocatori hanno l'obbiettivo di settare l'autodistruzione del generatore avversario, facendo in modo che i legittimi proprietari non riescano ad arrestare la sequenza. Granate, fucili e pistole semiautomatiche compongono la lista dell'armeria dai toni e dai nomi carismatici, che prende spunto da oggetti reali e li trasferisce nello stile futuristico di UT 2003, peraltro con ottimi risultati estetici, e alcune varianti di sostanza alla gittata e alla potenza di fuoco. Al di là delle scelte, le armi e i personaggi che userete sono tra i migliori mai visti in un mod: così ben fatti da non distinguersi da quelli del gioco originale.
Cosa stona allora? Per ora il Gameplay. Diciamo per ora perché stiamo ancora in fase di sviluppo e le uniche modalità di gioco sono i classici DeathMatch e Team DeathMatch, con la sola differenza che in quest'ultimi potrete scegliere due armi all'inizio della partita e raggrupparne un massimo di quattro.
Non è stato ancora ufficializzato ma sembra che già dalle prossime versioni verranno implementati anche dei veicoli (oppure verrà convertito direttamente per la versione 2004? ND Elvin) rendendo Shattered Oasis davvero unico. Per quanto riguarda le mappe, alcune sono semplicemente perfette sotto ogni punto di vista, altre pur avendo texture carine presentano notevoli carenze nel dettaglio. Anche il sonoro è ben realizzato e in stretto legame con le situazioni che il mod presenta: soprattutto è il doppiaggio dei personaggi assieme agli effetti delle armi a condire come si deve i frenetici scontri della modalità TDM.
Shattered Oasis è un progetto originale che sta affrontando in maniera ottimale la maturità: i contenuti estetici ci sono, per quanto riguarda la giocabilità le prossime versioni sapranno dirci se il mod potrà compiere il salto di qualità che merita. Se volete provarlo lo abbiamo inserito nella FragZone DVD del numero scorso, in caso contrario, un saltino sul sito ufficiale è d'obbligo!

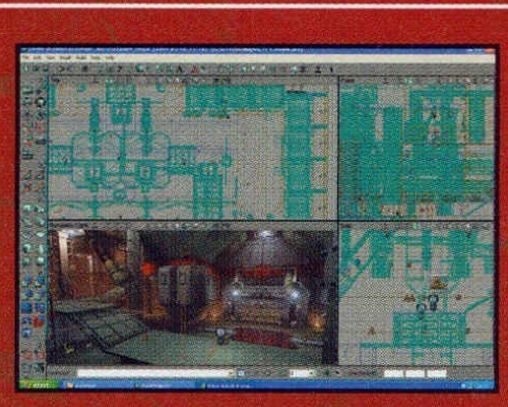
**Lo Snipester in tutto il suo splendore mentre all'orizzonte s'intravede un romantico tramonto… Ma stiamo parlando di Unreal?**



**Il devastante Scatterer è pronto a fare una strage. Per ora l'unica vittima sarà una delle "varianti" intenta a fare dello sniping.**

**Strano ma vero, a volte si usa anche la pistola. Non temete, solo quando finiscono le munizioni di tutte le altre armi!**

## UNREAL EDITOR



Shattered Oasis ha le carte in regola distinguersi nel mare magno dei mod per la serie Unreal Tournament, anche se l'avvento della versione 2004 sta ormai catalizzando l'attenzione degli appassionati ed è probabile che le prossime versioni di SO verranno adattate a UT 2004. Dell'originale UT2003 si notano pochi particolari, questo significa che SO è stato concepito, disegnato e modellato ex-novo sfruttando alla grande le potenzialità dell'Unreal Editor. Grazie all'ottimo lavoro svolto, questa total conversion è tra quelle più interessanti per quanto riguarda il contest Make Something Unreal organizzato da Nvidia ed Epic: l'Ideatore del mod ha ammesso di aver in cantiere anche una versione single player. Ce la farà a presentarla prima della fine del concorso?

**TITOLO** SHATTERED OASIS
**GIOCO** UNREAL TOURNAMENT 2004
**GENERE** BOMBEAMMANO NEL DESERTO!
**SITO UFFICIALE** http://www.shatteredoasis.com/

**PRO**

+ Le armi, azzeccatissime
+ L'ambientazione post-atomica
+ Personaggi indovinati

**CONTRO**

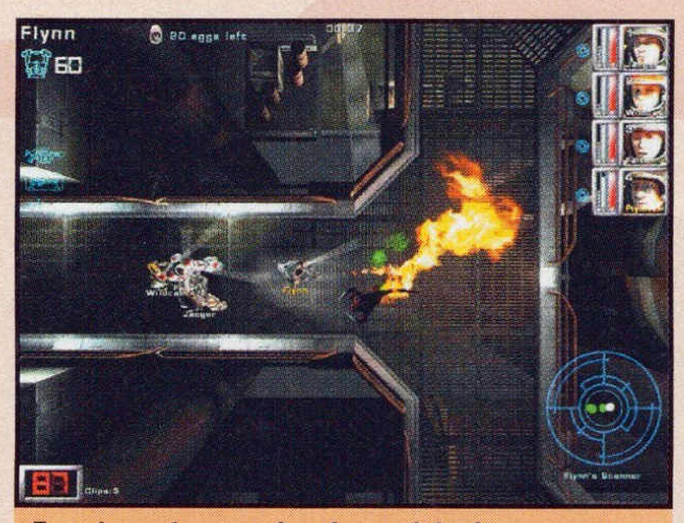
- Qualche piccola carenza in alcune mappe
- Il gameplay fermo al DM e al TDM

# RTS - ALIEN SWARM

**Pochi fantasiosi tra voi sarebbero riusciti a immaginare una tale mutazione: un FPS come UT2004 trasformato in un RTS sia Single che Multiplayer, ispirato a un'ambientazione fantascientifica che ricalca alla lontana l'idea di alcuni Boardgame, come quelli della serie 40000 A.D. Vista dall'alto, alieni in arrivo da tutte le parti e un'idea fissa nell'elmetto dei vostri marine. Sopravvivere.**

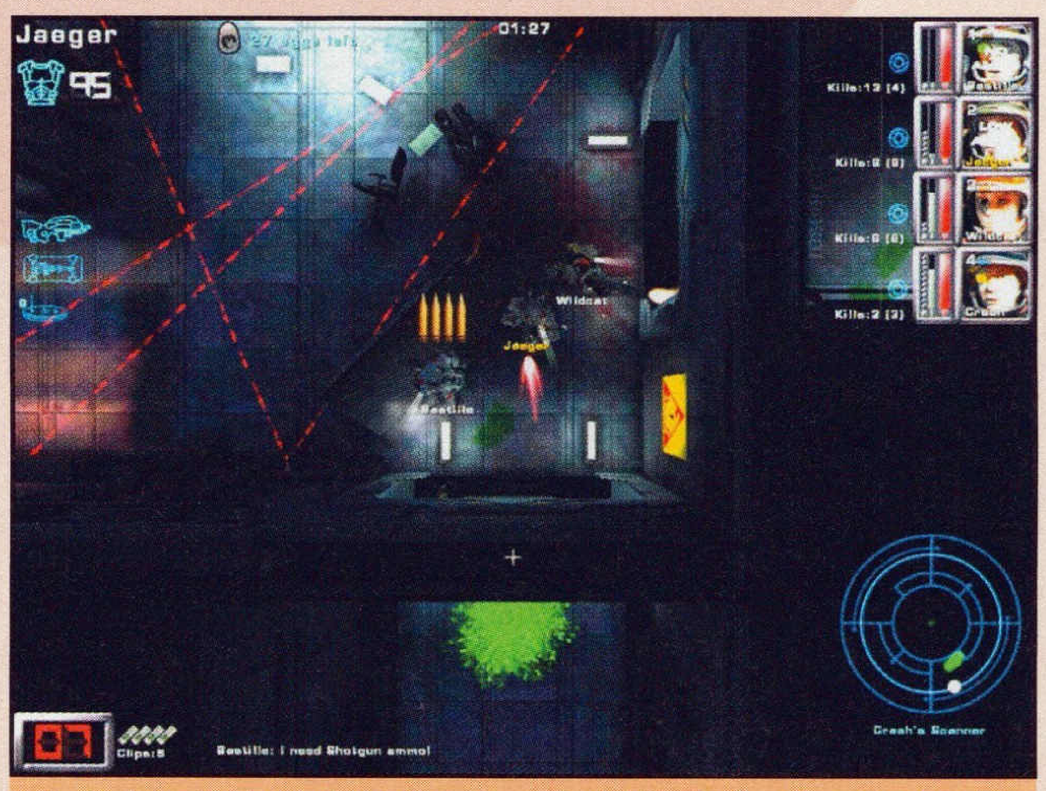
Alien Swarm (AS d'ora in avanti per brevità) è uscito a pochi mesi dal rilascio del titolo ufficiale della Epic: questo fa pensare che il progetto sia iniziato "ai tempi" della versione 2003 di UT e sia poi stato trasposto in quella rinnovata del 2004. Si tratta di un mod "tattico" in cui occorre comandare il proprio team con visuale dall'alto e guidarlo attraverso livelli futuribili infestati da voracissimi alieni.

Da soli non resistereste molto a lungo, ecco perché dovrete comandare con attenzione i membri di una squadra composta da quattro marine che guadagnerà in "skill" man mano che sopravviverà agli assalti degli insetti. Oltre alla campagna in singolo, è possibile giocare in multiplayer e persino in multiplayer cooperativo! Ben lungi dal trattarsi di un mod facile, buona parte del suo fascino deriva dall'ottima caratterizzazione dei vostri nemici, tutti veloci e micidiali anche se di piccole dimensioni, ma soprattutto in grado d'infettare all'istante i vostri soldati fino a farli esplodere. Il gameplay è veramente frenetico e costringe il giocatore a stare sempre sul chi va là, ad adottare le migliori strategie per bonificare le zone, e soprattutto a gestire oculatamente gli uomini in base all'equipaggiamento di cui dispongono, aspetto che li rende più adatti ad alcune situazioni rispetto ad altre. Molto interessanti anche gli obbiettivi da raggiungere, che spaziano dal raggiungere un centro di controllo, all'attivare console di comando o sistemi di sorveglianza remota. Insomma non è solo la classica azione di sterminio...




**Ecco la nostra squadra al completo dopo aver arrostito un alieno brutto e puzzolente!**

La grafica e gli effetti delle armi sono davvero buoni e, come potete vedere dalle immagini, l'illuminazione gioca un ruolo fondamentale nel condizionare il movimento della squadra: la camera con visuale in perpendicolare sulla scena difficilmente riesce a incutere paura, ma l'illuminazione che va e viene, beh, aumenta, e di parecchio, l'atmosfera...




**Aprire le porte che conducono a nuove sezioni delle strutture è sempre uno dei momenti più adrenalinici del gioco: fate in modo di avere sempre più di un marine pronto alla reazione.**

**Quando queste bestiacce vengono colpite con armi da fuoco, perdono il classico liquido verdastro: peccato non sia corrosivo...**

Per descrivere le armi e l'equipaggiamento non basterebbero le otto pagine della FragZone: si va dalla pistola al lanciafiamme, passando per fucili d'assalto e shotgun con cui deciderete di dotare il vostro team all'inizio di ogni missione a seconda della classe del personaggio che userete. Il sonoro poi vi farà temere la presenza degli alieni a ogni angolo e il radar cercherà di aiutarvi, ma non troppo...

In tutta questa cornucopia di belle notizie qualche difettuccio ci sta, anche se non si tratta particolari da poco: si sarebbe potuto fare di più per i modelli dei personaggi e degli alieni, tutti troppo simili tra loro, anche se di discreta qualità. Gli alieni in particolare non sono ispiratissimi, ma, considerato il lavoro svolto globalmente anche sulla grafica delle ambientazioni, non possiamo lamentarci oltremisura.

**TITOLO** ALIEN SWARM
**GIOCO** UNREAL TOURNAMENT 2004
**GENERE** SOLO UN'ALTRA CACCIA ALL'INSETTO...
**SITO UFFICIALE** www.blackcatgames.com/swarm/

**PRO**

+ Ottima idea
+ Buona presentazione
+ Singleplayer, multiplayer, e multiplayer cooperativo

**CONTRO**

- Qualche texture non eccelsa
- Modelli di umani e alieni poco vari

## Checkmate mod: scacco al Re!

Visto che siamo in vena di strane modification non possiamo non citare CheckMate: un mod che ingloba tanti elementi degli scacchi. In CheckMate sono contrapposte due squadre il cui unico scopo è di far fuori nel minor tempo possibile il re avversario: starà ai giocatori scegliere il giusto bilanciamento tra alfieri, cavalli, pedoni, torri e regine. Si accumulano punti quando queste ultime classi "mangeranno" pedine di una stessa classe o di altre minori. Una volta finito il match, ne inizierà un altro che avrà come re il giocatore con il punteggio più alto nel round precedente, il tutto fino alla conclusione che vedrà vincitrice la squadra con il punteggio globale più alto!

Cervellotico, ma estremamente divertente, e soprattutto nel DVD di The Games Machine di questo mese!

# MMORPG - UODREAMS

**Il fascino dei cavalieri, l'oscura malvagità degli stregoni, l'inarrivabile potenza di un arcimago, l'anima sfolgorante e impavida di un paladino, il sogno di un giovane scudiero che vuole diventare re: in una sola parola, Ultima Online!**

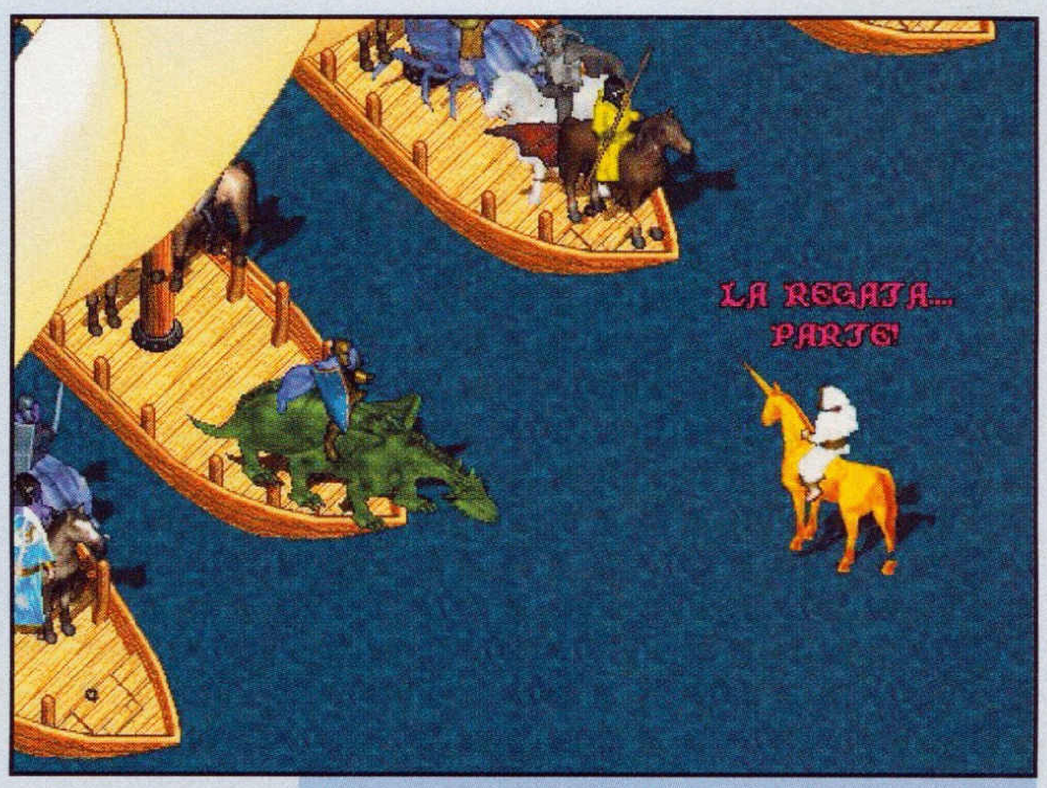
**A cura di Claudia "Seer Gwineth" Resta**
**Claudia.resta@fastwebnet.it**

Era quasi estate, quando un gruppo di ragazzi amanti del primo vero mondo permanente online, quello di Ultima, decise di fare una scommessa con se stessi e col panorama italiano del gaming. Era ora di portare anche in Italia il sapore del gioco originale, quello di "mamma" OSI, che era riuscito ad appassionare migliaia di persone per anni.
Era ora di svincolarsi dagli shard non ufficiali con patch pesanti e lun-

**Il record italiano: 634 personaggi giocanti contemporaneamente online e non un filo di lag!**

ghe da scaricare, che impedivano di giocare con la stessa installazione anche su OSI, e di lasciare che lo sguardo potesse estendersi a tutte le opzioni e le migliorie che all'estero c'erano e che mancavano da noi.
Certo, far vivere un progetto simile non era facile. Occorreva un server abbastanza potente da sostenere una crescita immediata e da permettere a tante persone di interagire senza risentire di lag e di problemi tecnici. I Dreamer si affidarono a GamesNet, l'host attuale, che mise immediatamente a disposizione tutto il necessario. Oltre a questo, serviva anche uno staff di scripter affiatati, che conoscessero a perfezione non solamente OSI, ma anche il più nuovo dei sistemi di scripting e programmazione sviluppati per Ultima Online: RunUO. Entrarono così nello staff diversi programmatori che svilupparono gli script ufficiali per RunUO, in modo che ogni innovazione venisse immediatamente passata dalla teoria e dal web, direttamente allo shard.
Indispensabile anche uno staff di Pager costante, presente, con un'ottima predisposizione verso le persone, viste non solo come giocatori, ma anche come veri e propri individui, perché UO, per tutto lo staff di Dreams, è prima di tutto un gioco in cui la parola d'ordine è divertirsi.

Buon ultimo serviva un gruppo di ottimi Quester, con tante idee da sviluppare e una conoscen-




**La regata: una delle gare alle olimpiadi di UODreams!**

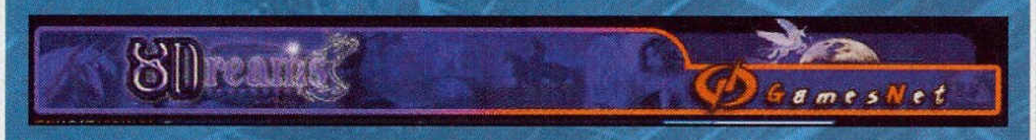
za precisa del background di Ultima: chiaramente non solo della versione online, ma anche di quella classica, dalla prima scatola uscita a ognuna delle versioni successive.
Il tutto per condire il gioco quotidiano degli utenti, coinvolgendoli in diverse situazioni, dalle avventure dedicate ai classici scontri campali.
Un gruppo che annoverasse degli sviluppatori ufficiali tra i membri, anche di giochi di ruolo su carta, con esperienza e competenza.
Dall'unione dell'impegno di tutti questi appassionati è nato Ultima Online Dreams: il sogno da realizzare è raggiungere OSI sviluppando un mondo gratuito su cui giocare e divertirsi sempre ogni volta che si effettua il login. Ora tutto questo è realtà.
Si comincia dal sito web (http://uodreams.gamesnet.it/), completamente bilingue, che oltre a numerose pagine di spiegazione delle meccaniche di gioco offre anche servizi aggiuntivi quali la possibilità di upload delle immagini più belle in uno spazio aperto a tutti. In aggiunta, la gestione dei page anche non stando in gioco per chi non ha sempre tempo di attendere l'arrivo di un game master e l'opportunità di mandare e ricevere messaggi di testo attraverso il sito, conoscendo solo il nome del personaggio a cui lo si vuole inviare.

**Formazioni a centro campo prima di un'agguerrita partita di bagball all'arena di Luna!**

Poi, effettuata la registrazione, per i più pigri o per chi non dispone di una connessione particolarmente veloce o 24 ore su 24, è possibile

## EVENTI ONLINE TARGATI UODREAMS!

Stanchi di giocare al solito Ultima Online? Allora, lanciatevi nelle mille iniziative di Ultima Online Dreams! Cacce al tesoro con premi non solo in game, ma anche veri, come magliette o abbonamenti Premium: una media di cinque quest ogni sette giorni, partite di bagball e rat in a jar, raduni in tutta Italia e una community di forum affiatata e con grandi moderatori! Tutto questo e altro ancora è Ultima Online Dreams, il più




grande server gratuito italiano, con una media di 500 giocatori online ogni sera, presto affacciato anche sull'estero: una vera fonte di nuove amicizie e di continuo divertimento!
Keep on dreamin'!

**Su UODreams ci si sposa anche, in luoghi romantici e scenografici e pure in 3d!**

scegliere tra un account normale, con accesso a tutte le possibilità di gioco, o un account Premium, con un personaggio forte di statistiche e skill quasi complete, più vari oggetti aggiuntivi come colori speciali e, da subito, una Hooded Shroud of Shadows. Il servizio è offerto tramite il pagamento di una cifra più simbolica che altro, a partire da quattro Euro al mese.

I personaggi appena creati si ritrovano tutti ad Haven, non solo il mercato e la città più popolati dello shard, ma anche il luogo dove trovare tutto il necessario per iniziare. Hanno una dotazione base completa di armi, armature, vestiti e denari, oltre a una pergamena per donare un bonus all'amico che li ha portati su UODreams.

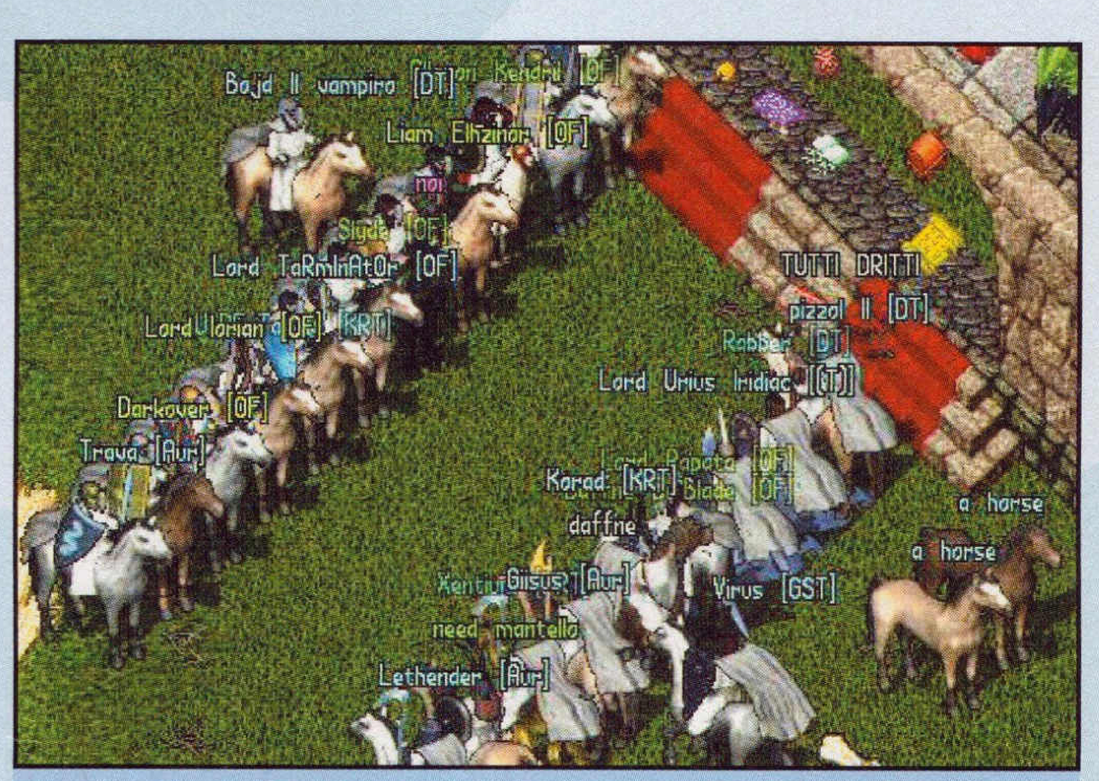
Come su OSI, la vita in gioco scorre nel quotidiano: se vi piace l'avventura, potete scegliere tra paladini, negromanti, arcieri, bardi, ma se avete in voi un lato meno combattivo e più esploratore, di certo sarà impossibile resistere al richiamo del domatore (tamer), che oltre a portare con se gli animali più esotici, ha anche la possibilità di addestrarli, facendo migliorare le loro caratteristiche. Il sistema di legame (bonding) con l'animale, poi, assicura di non perderlo e anche di farlo risorgere magicamente in caso di morte. Preferite la vita quotidiana di un lavoratore rinascimentale? A partire dal fabbro per arrivare all'artigiano intagliatore, al sarto, all'agricoltore e al pescatore, ogni specialità lavorativa ha le proprie ricette segrete, le strategie nascoste per creare oggetti fuori dal comune, gli oggetti incantati o runici per migliorare l'abilità e, infine, speciali ricompense e premi, ma solo per i migliori!

**I giocatori festeggiano insieme il primo compleanno di Ultima Online Dreams, lo scorso maggio!**

Identico all'OSI è anche il sistema di crescita e coltivazione delle piante e le città di Malas e Ilshenar, colme di luoghi dedicati ai crafter.

Se invece ci si vuole divertire e basta, senza pensare al lavoro anche in gioco, allora le rinnovate classi del negromante e del paladino - insieme a quelle classiche e all'avanguardia in termini di script avanzati e di tattiche di combattimento - sono pronte ad attendere il giocatore. Infine potrete esplorare ogni dungeon, dall'oscuro Doom al nuovo arrivato Khaldun, oppure sfidare uno dei Champions per giungere allo scontro finale con il perfido Harrower, il più temibile dei nemici!

**Una partita di tris su ultima online? Anche questo è possibile, tra un page e una quest...**




**Eserciti schierati prima di una battaglia campale in perfetto stile full GDR. Gli scontri di massa non sono del tutto infrequenti su Dreams...**

## Cos'è RunUO?

RunUO è un software progettato per emulare i server di gioco ufficiali di Ultima Online: permette quindi a chiunque di aprire e gestire un proprio mondo nel multiverso di Ultima Online, a cui qualunque altro giocatore potrà connettersi per vivere le proprie avventure in una realtà alternativa. Ultimo a livello temporale fra gli emulatori di UO presenti sul web, si distingue per la completa realizzazione sotto la recentissima tecnologia .Net di Microsoft, con qualità e possibilità di personalizzazione senza precedenti. Buona parte del programma, infatti, è completamente open source, perciò conoscendo il linguaggio C# è possibile modificare il codice per aggiungere nuove feature o per adattarlo al meglio ai propri gusti di gioco. L'architettura altamente ottimizzata permette di muovere mondi con una quantità di giocatori che in precedenza era impensabile, a patto ovviamente che il server disponga di un hardware adeguato e di una connessione Internet professionale. UODreams, uno dei server RunUO più grandi al mondo, ha superato senza alcun problema i 600 giocatori attivi nello stesso momento.

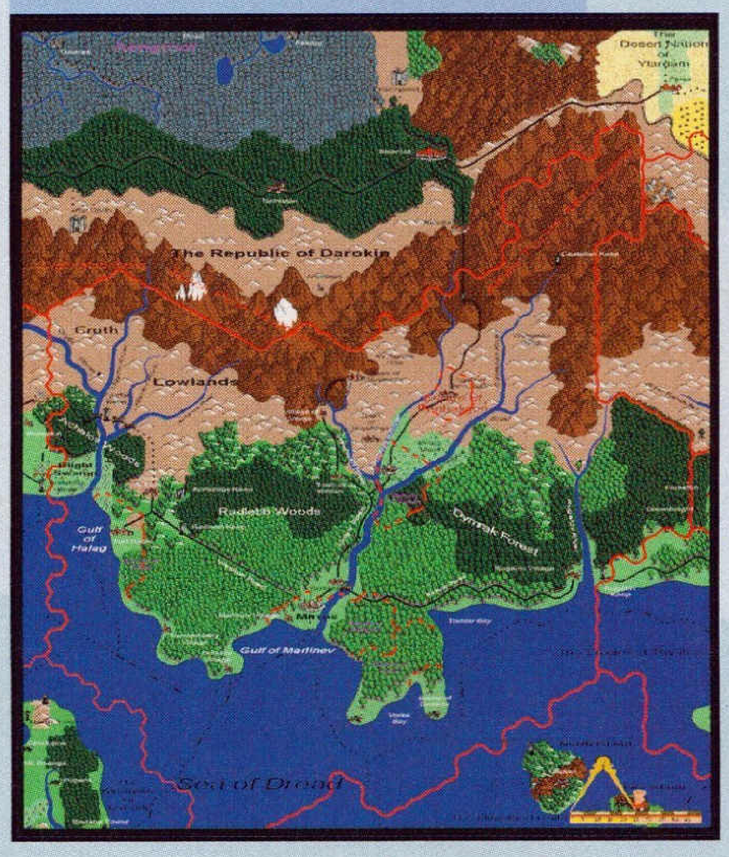
Potete trovare maggiori informazioni su RunUO sul suo sito ufficiale: www.runuo.com, e il client sia sul CD che sul DVD di The Games Machine di questo mese!

# MMORPG - KARAMEIKOS SHARD

**Dopo mesi di lavoro, è finalmente disponibile Lande di Karameikos, il server GDR dedicato a Neverwinter Nights. Un altro? Beh sì, un server creato dai giocatori per i giocatori, ricco d'innovazioni e sorprese.**

Molti appassionati di Dungeons & Dragons della prima edizione ricordano bene il Granducato di Karameikos: per legioni di avventurieri è stato il primo vero modulo di espansione in grado di ambientare in un mondo fantasy credibile le prime avventure. Da allora, deve essere rimasto veramente nel cuore di molti se un gruppo d'appassionati ha deciso di sudare sette camicie e riprodurlo al meglio in uno shard di Neverwinter Nights. È stato quindi prima progettato un mondo sconfinato e vivo, sulla base di quello presentato nel GDR cartaceo, per poi essere ricreato nei minimi particolari: dalla topografia delle città (Mirros non è mai stata cosi bella!) alle vesti, dalle divise alle armi, dalle gilde ai personaggi di spicco, per finire con i mostri. Se avrete la pazienza di girarlo tutto, vi accorgerete che è stata riprodotta la stessa mappa presente nel mitico manuale dell'ambientazione di Karameikos D&D prima edizione, di cui vedete una schermata qui intorno. A chi si chiede se potrete farne parte la risposta è assolutamente affermativa: è possibile creare le vostre compagnie di ventura o gilde, oppure far parte dell'esercito di Karameikos, della società dei ladri, delle accademie di magia di Krakatos o Mirros, dell'Ordine del Grifone e di tante altre presenti all'interno del modulo. Lo Shard ovviamente non è nato dalla mattina alla sera, ma è presente nella forma che state vedendo solo dopo un lungo periodo di testing conclusosi con l'introduzione di molte novità: fra queste, innumerevoli mestieri che ciascun giocatore potrà esercitare, il sistema di viaggi via nave (prossimamente via aria utilizzando i dirigibili degli gnomi!), le skill modificate rispetto a Hordes of Hunderdark e la modalità di riposo completamente personalizzata con differenziazioni di razza e classe. Non penserete infatti che un mago dorma bene in una foresta allo stesso modo di un druido, no? Ottimi miglioramenti anche per il sistema penale automatico; le guardie controllate dal server possono reagire diversamente a seconda delle vostre azioni (o dei vostri reati).

**Scommetto che molti di voi hanno già visto questa mappa da qualche parte...**



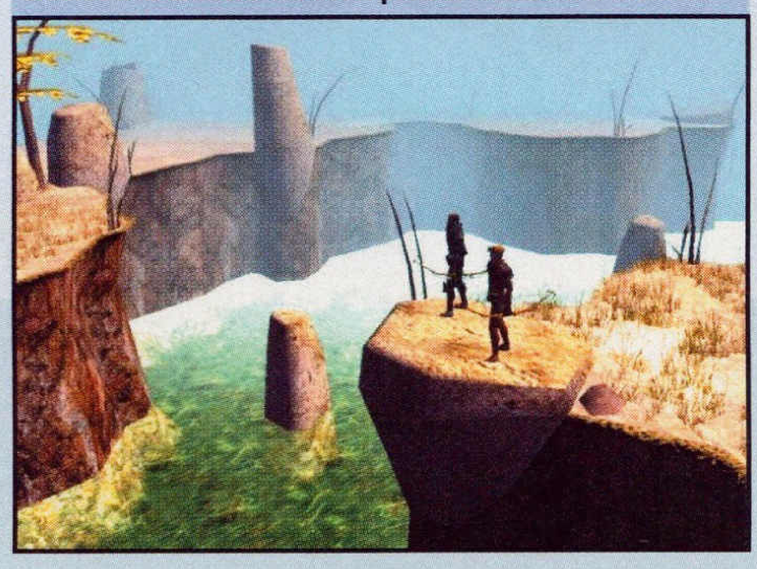

**Le quest sono tante e ben strutturate; per portarle a termine senza troppi danni occorre organizzare un bel party!**

## KARAMEIKOS HAKPACK SU DVD!

Il modulo di Neverwinter Nights dedicato alle lande di Karameikos non solo spicca per le novità introdotte rispetto al gioco di base, ma anche per la presenza di un nutrito Hakpack realizzato apposta per integrare la sconfinata mole di contenuti di cui vi abbiamo parlato in quest'articolo. Tanto per gradire, abbiamo inserito nel DVD di questo mese l'hakpak ufficiale stesso, dal rispettabile peso di circa duecento megabyte, affinché tutti i giocatori dotati di una connessione non proprio eccezionale possano disporre di tutto il software necessario per godersi tranquillamente il soggiorno nelle lande di Karameikos! Oltre a questo, è necessario avere installato il gioco completo e le due espansioni ufficiali di Neverwinter Nights come Hordes of The Underdark e Shadows of Undrentide, quindi attrezzatevi di conseguenza!

Dimenticatevi quindi di aprire tutte le porte che vedete o di attaccare o derubare i personaggi non giocanti sperando di passarla liscia. Anche il sistema di distribuzione dell'esperienza gode di una differenziazione tra punti dati dai master e quelli assegnati in base all'uccisione dei mostri, tutti visualizzabili dalla pagina personale che ciascun giocatore avrà a disposizione. Come potete notare dalle immagini lo shard è veramente bello da vedere, con scenari inediti assolutamente suggestivi grazie alla potenza dell'aurora Toolset, a cui si aggiungono le creazioni di innumerevoli abiti, armature e armi, oltre a tantissime altre modifiche. Per concludere, è stata riscritta la gestione della persistenza dei dati di ciascun giocatore, ora gestita da un database esterno; è ora possibile lasciare i propri oggetti in contenitori senza temere di perderli a causa di un inaspettato crash del server. E magari questi contenitori saranno proprio in una delle case sparse per il mondo che ciascun player potrà acquistare, o se particolarmente ricco, farsi costruire...
Vi siete appassionati a sufficienza? Se la risposta è affermativa, tutto questo e molto altro vi attendono all'indirizzo http://www.lande-dikarameikos.it!

**Incredibile il lavoro svolto nella ricostruzione di alcune ambientazioni. L'Aurora Toolset è portato ai massimi livelli...**



**... sia per gli interni...**

**... che per gli esterni.**

# DARK AGE OF CAMELOT - NEW FRONTIERS

**Da oltre un mese sui server americani ha fatto la sua comparsa New Frontiers, il nuovo add-on gratuito per Dark Age of Camelot: questa espansione ha letteralmente rivoluzionato la vita dei giocatori in RvR (Reame contro Reame) apportando drastiche variazioni alle fortezze (Keep), alla geografia del mondo di DAOC e al sistema delle Realm Abilities. Pronti all'assedio finale?**

**A cura di Massimiliano "Kuroki Kaze" Alessio**

**In collaborazione con** mmorpgitalia

La prima novità a colpire il giocatore quando decide di affrontare le sfide in RvR riguarda il fatto che non è più necessario sottoporsi a lunghe attese nelle fortezze di frontiera per teleportarsi nel reame desiderato come avveniva in passato; con l'avvento di New Frontiers la frontiera è un'unica grande zona composta dai tre reami, a loro volta suddivisi nelle ben conosciute quattro regioni classiche.

**Ecco un esempio di fortezza upgradata a livello 5. Potete notare la minore struttura difensiva che circonda le mura.**

Questa inedita situazione geografica porta a una nuova concezione dello spostamento tra le frontiere: essendo le tre aree divise dal mare, una delle novità è la possibilità di andare da una frontiera all'altra con una propria imbarcazione oppure con un Ferry Boat con partenza dai villaggi di Coastal Keep, Caer Benowyc, Bledmeer Faste e Dun Crauchon. Si tratta di particolari castelli in posizioni costiere, presso le quali sorgono nuovi insediamenti marinari che permettono ai giocatori di sfruttare un passaggio verso le altre frontiere via acqua. Per chi non ha molta fretta inoltre, sono disponibili anche altre barche, dalla velocità di spostamento di un cavallo classico, che si trovano in alcune zone adiacenti ai fiumi che attraversano le tre zone di frontiera (da sottolineare che la struttura di queste zone è sostanzialmente uguale: la differenza orografica tra Hibernia, Albion e Midgard è che la stessa area viene invertita o ruotata di 90°, fermo restando le solite differenziazioni a livello paesaggistico, ndSS).

**Qui possiamo ammirare una delle Torri che circondano i Keep: questa è upgradata a livello 10 e riuscire a espugnarla non sarà cosa facile!**

Oltre alle barche, per viaggiare tra le varie zone troviamo anche un nuovo sistema di teletrasporto, il cui funzionamento è presto spiegato. Attorno a ogni castello ci sono ora quattro torri, anche esse conquistabili, difendibili e upgradabili come se fossero dei Keep. Se si possiedono tutte e quattro le torri (oltre ovviamente al castello stesso) ci si potrà teletrasportare istantaneamente da una fortezza all'altra. La valenza strategica delle torri è quindi notevole: da un lato sono l'ideale per le

**Ecco il nuovo aspetto delle fortezze delle Relic, in questo caso quella del potere di Albion.**

## Non solo fortezze!

In tutti questi nuovi aggiornamenti non potevano mancare novità per i personaggi giocanti sotto il quindicesimo livello che finora erano esclusi dagli scontri in modalità RvR. Ora è possibile andare in RvR fin dal livello 1 con la comparsa di nuovi BattleGround: The Proving Grounds (Livello 1-4), The Lion's Den (Livello 5-9), The Hill's of Calret (Livello 10-14), Killaloe (Livello 15-19), Thindranki (Livello 20-24), Braemar (Livello 25-29), Wilton (Livello 30-34), Molvik (Livello 35-39) e Leirvik (Livello 40-44), inaugurano un nuovo sistema di BattleGround in cui non è più prevista l'esclusione dal BG una volta raggiunto il cap di Realm Points. Ora i Rank sono suddivisi in questo modo:

Realm Rank 1 Level 3 – **Killaloe**
Realm Rank 1 Level 4 – **Thidranki**
Realm Rank 1 Level 6 – **Braemar**
Realm Rank 2 Level 0 – **Wilton**
Realm Rank 2 Level 5 – **Molvik**
Realm Rank 3 Level 0 – **Leirvik**

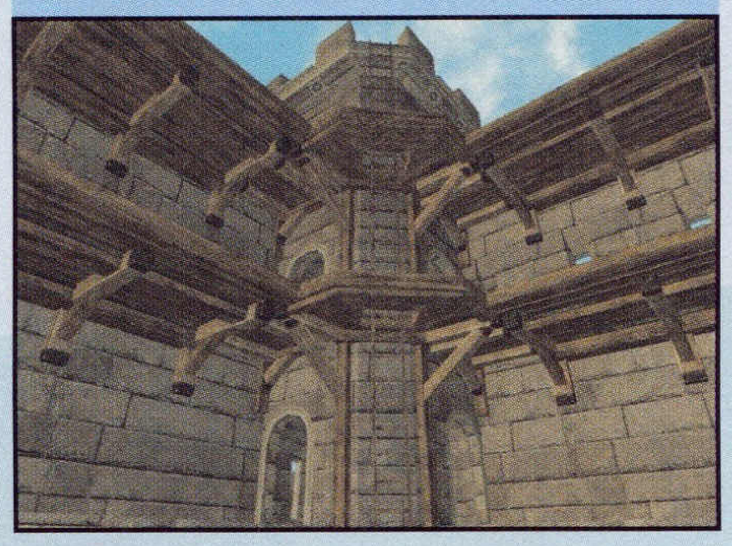
Dopo aver installato New Frontiers si potrà comunque continuare a prendere parte alla vita del BG, anche se non si guadagneranno più Realm Points, fino al raggiungimento del livello massimo consentito per quel particolare BG. I Keep centrali dei BG non differiscono molto rispetto ai loro parenti più grandi delle regioni di RvR, e infatti come loro sono upgradabili e dotati di hookpoints. Oltre a questo nei Portal Keep dei BG troviamo nuovi NPC che vendono macchine d'assedio funzionali tanto quanto quelle dell'RvR classico, ma con prezzi inferiori e usabili solamente all'interno dei BG dove si acquistano. Nei due BG di più alto livello oltre al singolo Keep Centrale troviamo un assaggio delle Torri: in Molvik e Leirvik sono presenti tre Torri che circondano il Keep e, cosa ancor più entusiasmante, il Keep e le relative torri si trovano su un'isola al centro della mappa, a differenza dei BG precedenti dove il Keep era raggiungibile attraverso i classici ponti.

**Caer Renaris "uppato" a 10 in tutto il suo splendore...**

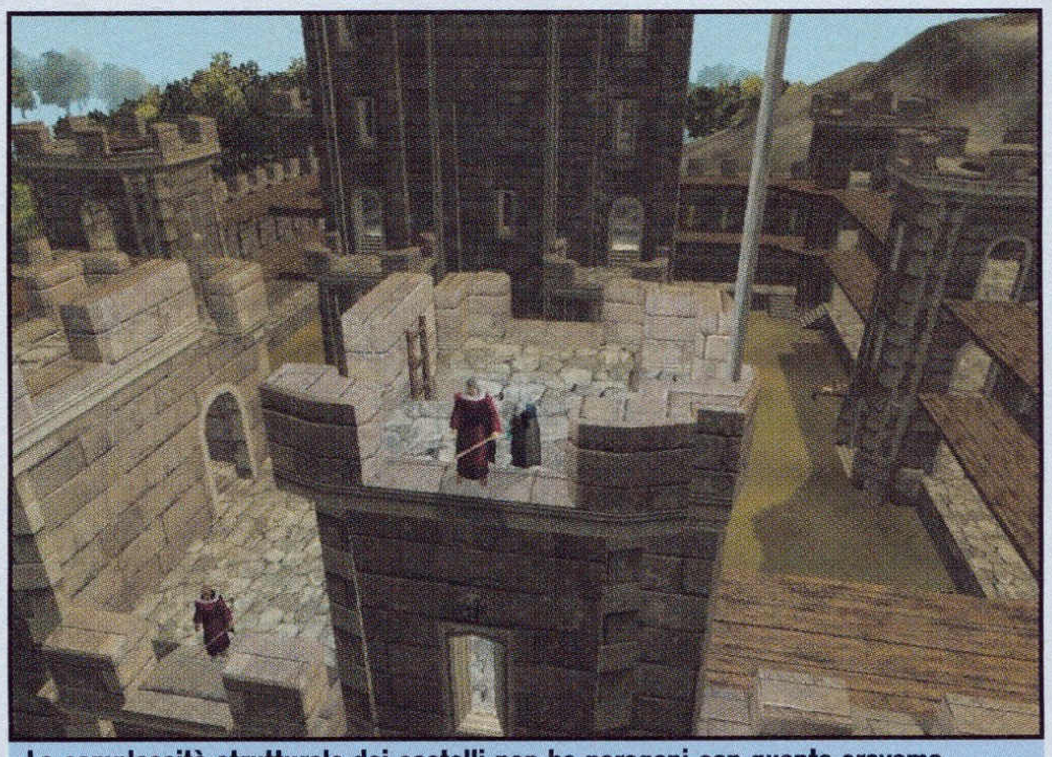
gilde più piccole che non possono permettersi i punti taglia per mantenere un castello vero e proprio, ma dall'altro sono delle strutture da conquistare al più presto per evitare che il reame avversario possa continuare a teletrasportarsi dentro il Keep per difenderlo.
Inoltre, relativamente alla torri più vicine, è da notare che sul loro tetto è possibile montare delle armi d'assedio con cui attaccare il keep stesso!

La conformazione del terreno è stata ora ristrutturata in modo da introdurre interessantissime varianti strategiche. Caer Boldiam, Glenlock Faste e Dun nGed sono stati definiti "Center Island Keep", il che significa che le tre fortezze sono ora circondate dal grande fiume che taglia la penisola di ogni reame; oltre a queste, troviamo altre tre roccaforti (Caer Erasleigh, Hlidskialf Faste e Dun Bolg) immerse nelle paludi. Queste non sono i classici acquitrini che ci troviamo di fronte quando giriamo al sicuro all'interno del nostro reame, ma rallentano il movimento e rendono vulnerabili i personaggi agli attacchi di chi si trovi sulla terra ferma.

**Un dettaglio del sistema di scale interne per spostarsi verticalmente nei keep.**



Rimanendo in tema di assedi, troviamo anche una nuova veste strutturale per le fortezze stesse: prima la pianta era praticamente identica all'interno dello stesso reame per tutti gli edifici, ora invece troviamo notevoli differenze grazie a una progettazione più accurata. La struttura dei castelli sarà infatti diversa a seconda del reame di appartenenza e del livello raggiunto. Oltre a questo, installando New Frontiers un Keep di livello 1 appare totalmente diverso da uno di livello 10: oltre all'aspetto estetico, si hanno anche profonde differenze negli "hookpoint", ovvero le zone interne dove si possono sistemare varie cose, dalle guardie alle macchine da guerra, per

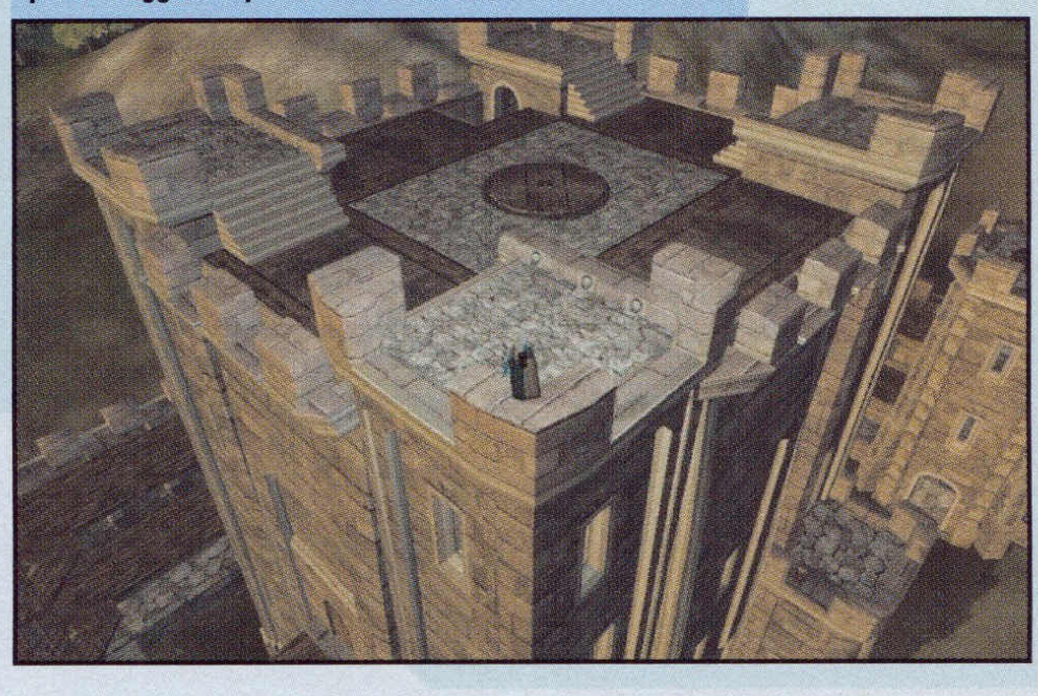


**La complessità strutturale dei castelli non ha paragoni con quanto eravamo abituati a vedere in passato.**

**Gli interni dei castelli sono davvero curati!**

difendersi dagli assedi.
Le modifiche alla geografia dei reami riflettono non solo la struttura generale come i collegamenti via terra e via mare, ma anche la topografia dei luoghi che i giocatori hanno imparato a conoscere a menadito da tempo. Di questo è facile accorgersi, quando, uscendo dai Frontier Keep, ci si trova di fronte a un bivio creato da una montagna invalicabile la quale permette, prendendo la giusta direzione, o di giungere alla Relic oppure di inoltrarsi nelle altre regioni con tutti i rischi che questo comporta.
Oltre a questo, sappiate che vicino alle fortezze in cui sono custodite le Reliquie ora sorgono villaggi dove si può trovare di tutto: Trainer, Mercanti e i vari attrezzi di lavoro per craftare. Naturalmente bisogna difendere queste persone perché, pur vivendo in frontiera, non sono in grado di combattere e potrebbero essere assaliti in qualsiasi momento.
Innovazioni grafiche a parte, tro-

**Una panoramica della cima di un torrione: al centro il punto d'aggancio per le armi di difesa...**



viamo anche nuove implementazioni a livello di giocabilità: in New Frontiers sono stati modificati vari aspetti delle Realm Abilities e il funzionamento della Line of Sight, ovvero della visuale del giocatore. Per quanto riguarda le RA, l'aspetto più evidente è il nuovo costo di alcune e la nuova funzione di altre, non solo per la quantità ma anche per le modifiche alle loro caratteristiche. In questa sede non abbiamo lo spazio per descriverle tutte, vi basti sapere che ora, recandosi da un trainer, selezionando una RA e premendo il tasto "Info" si può avere una descrizione completa dell'abilità in questione. Per quanto riguarda invece la LoS (Line of Sight) i cambiamenti sono pressoché evidenti quando ci si trovi di fronte a ostacoli solidi grazie a un nuovo sistema creato per impedire situazioni paradossali, come di maghi presi a lanciare incantesimi da dietro gli alberi con il bersaglio non in vista...

"Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

# Maoranza's Pages

Avrei potuto tediarvi con la solita banfa dei "paradossi editoriali temporali" (tipo, "scrivo ai primi di luglio anche se voi leggerete queste righe i primi di agosto, mentre voi sarete in ferie, mentre io sarò qui a scrivere il numero di settembre"). E l'ho fatto.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

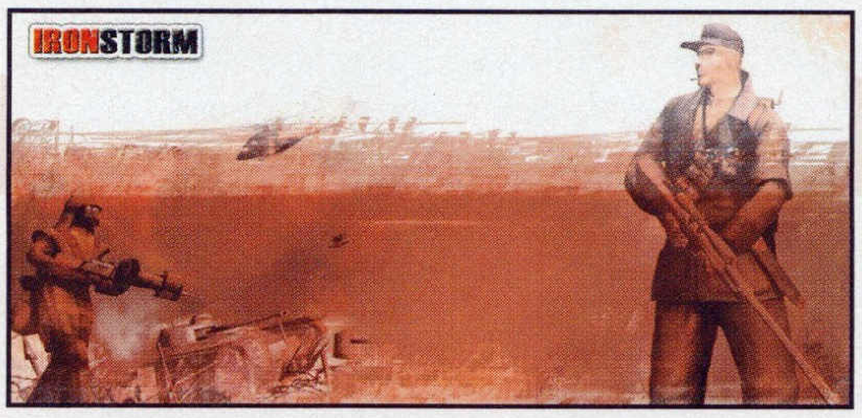
Consulta la sezione Soluzioni di TGM Online, il più grande archivio di trucchi per PC in ITALIANO!

## Thief: Deadly Shadows

Dopo anni di silenzio, il terzo capitolo della saga del ladro più amato di tutti i tempi è di nuovo tra noi. Stando a quanto detto dal Silvestro, questo terzo episodio è davvero notevole e riesce a riproporre le atmosfere medieval-gotiche dei primi due, con qualche aggiunta importante sotto il profilo del gameplay (o almeno credo: speriamo non arrivi una lettera di puntualizzazione da Warren Spector in persona!).
Quelli che seguono, sono trucchi un po' anomali, ma potranno tornarvi comunque utili.
Per disabilitare i filmati di apertura bisogna aprire il file default.ini nella sottodirectory \thief3System utilizzando il blocco note.
Cercate la linea [PCStartup] e cambiatela da
ShowIntroMovies=True a ShowIntroMovies=False.
Per eliminare il fastidioso movimento della testa in prima persona (il famigerato bobbing) invece, dovrete aprire il file In T3PlayerAnims.ini nel Blocco Note, cercare la stringa -- NORMAL GROUND MOVEMENT – e quindi modificare tutti i valori delle stringhe [Forward] da false a true.
Salvate e quando comincerete di nuovo a giocare, il movimento ondulatorio del capo sarà finalmente sparito.

## Iron Storm

Contando di proporvi la soluzione se non il mese prossimo, quello successivo, comincio col pubblicare i codici che, sicuramente, vi renderanno la vita assolutamente più semplice e agiata.
Tutto quello che bisogna fare è premere ESC durante il gioco per visualizzare il menu, dopodiché inserite uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.
LATOUNGA Salute al massimo
BLINDAX Munizioni al massimo
SUPPLIES Rifornimenti




## Spider-man 2

Nel momento in cui leggerete queste righe, il buon vecchio Spidey sarà di nuovo sul grande schermo, questa volta per prendere a cazzotti quella mano morta del dottor Octopus.
Questo seguito, a differenza del primo episodio, sembra essere decisamente più intrigante sotto tutti i punti di vista: la struttura alla Grand Theft Auto III pare davvero interessante. Sapete che cosa faccio adesso? Provo la demo perché mi sono esaltato...
Però allo stesso tempo vorrei evitare di "spoilerarmi" buona parte della pellicola (finora ho anche evitato accuratamente di visionare anche un trailer qualsiasi...).
Morale della storia, per poter rubacchiare allegramente in questo Spider-man 2, dovrete per prima cosa raggiungere la directory in cui avete installato il gioco e da qui entrare nella cartella \system. Aprite il file gamestat.ini, non prima però di aver fatto una sacrosanta copia di backup, dopodiché cercate la linea
MaxHealth=100 // 200 is upgraded value
e cambiatela in
MaxHealth=1000 // 2000 is upgraded value
Salvate il file modificato e poi indirizzate la vostra attenzione verso il file game?.ini, sempre nella directory \system.
Cercate la linea
Health=100 MaxHealth=100
e modificatela in
Health=1000 MaxHealth=1000

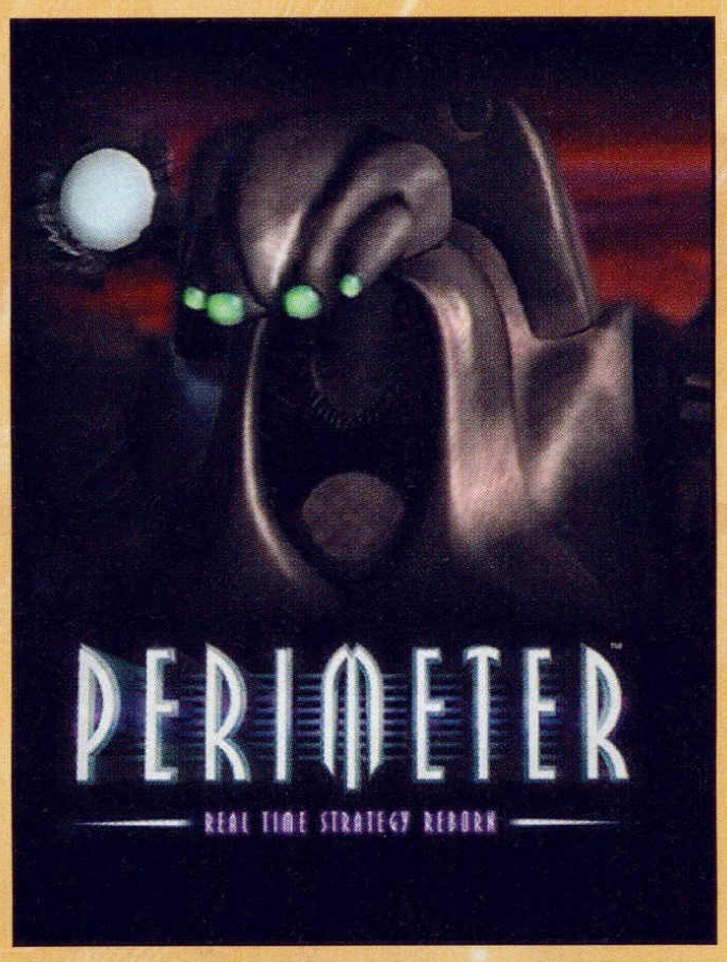
## Armed and Dangerous

Ma quanto è divertente questo gioco? Dopo aver vinto la diffidenza iniziale, devo ammettere di essermela spassata un bel po': effettivamente solo la Lucas poteva tirare fuori una roba del genere.
Ecco comunque i cheat da inserire direttamente nella schermata Cheat Menu dalle Opzioni.

| | |
|---|---|
| WAAAAAAH | Disordine |
| AMATINEE | Accesso a tutti i filmati |
| MISSIONS | Accesso a tutte le missioni |
| EATGRENZ | Mani grosse |
| VERYHIIQ T | este grosse |
| AMBULNCE | Salute al massimo |
| SHOOTMOR | Munizioni al massimo |
| DAJIGSUP | Elenco dei cheat |
| PRAYTOME | God Mode |
| SHIELDME | Scudi illimitati |
| NDMRBLTS | Munizioni infinite |
| SHOESIZE | Piedi Grossi |

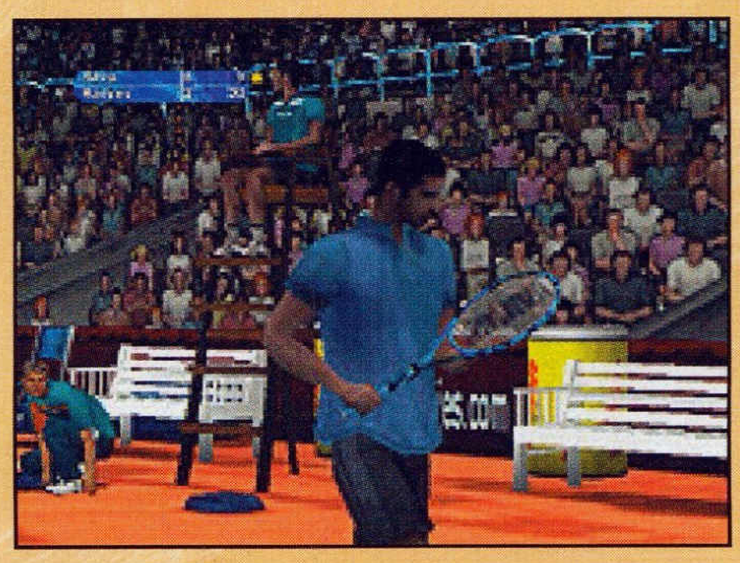
## Perimeter

Questo interessante strategico sembra, come dire... stimolante. Non trovo altre parole: ho letto la recensione e penso proprio che questa estate cercherò di farci una "partitina".
Per sbloccare tutti i livelli raggiungete la directory in cui avete installato il gioco e da qui entrate in /ResourceSaves. Aprite il blocco note e salvate un documento vuoto con il nome di "data" senza dargli l'estensione .txt. Mettete il file appena creato nella directory /Profile0.
A questo punto non rimane altro da fare che aprire il file appena creato e riempirlo con le seguenti linee
[General]
name=ABBYCHEAT
lastMissionNumber=28
difficulty=1
Salvate e lanciate il gioco. Così facendo, tutti i livelli saranno sbloccati!




## Tennis Master Series 2003

La carenza di giochi di tennis per PC è una costante a cui oramai ci siamo abituati: certo, forse un po' di concorrenza non farebbe male e la domanda che mi pongo ogni giorno (beh, non è vero, ma dà quel senso di melodrammaticità alla situazione che non guasta mai...) è "ma se alla EA la smettessero coi giochi di calcio e si dedicassero ai giochi di tennis?".
A questa domanda, e per fortuna anche a molte altre, non troverò risposta.
Se volete rubacchiare con il sempre valido Tennis Master Series 2003, tutto quello che bisogna fare è premere la combinazione di tasti TAB+SHIFT nel menu principale, dopodiché inserire uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.



| | |
|---|---|
| Callsomebody | Partite due contro uno |
| Yefetdovi | Per sbloccare Leyton Hewitt |
| Endseason | Vince la stagione in corso |

## Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Mundial, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

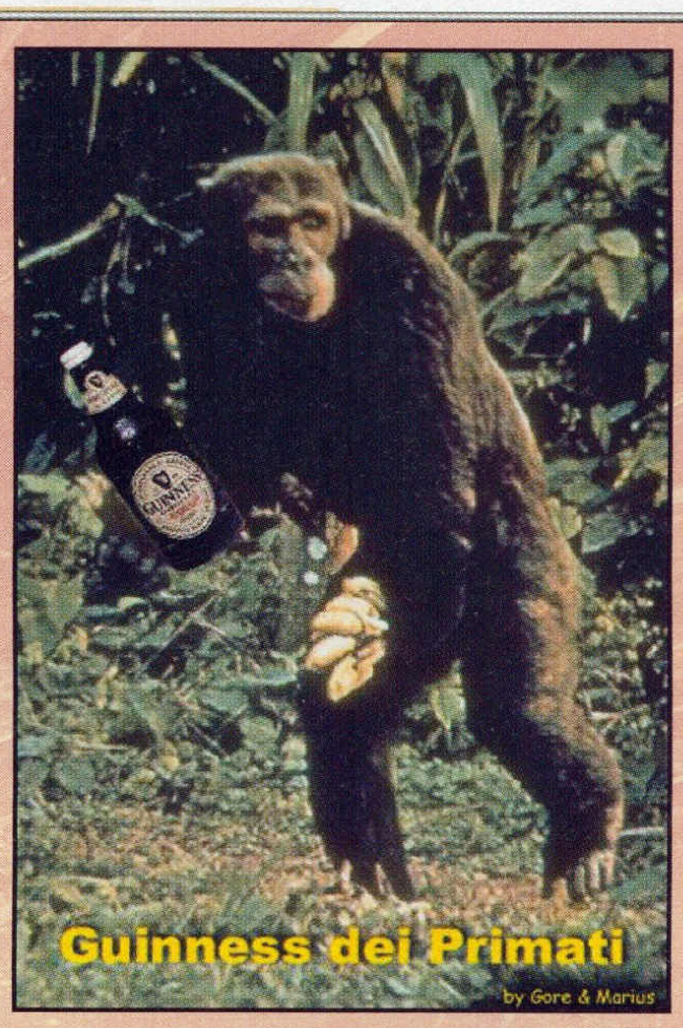
## Dead Man's Hand

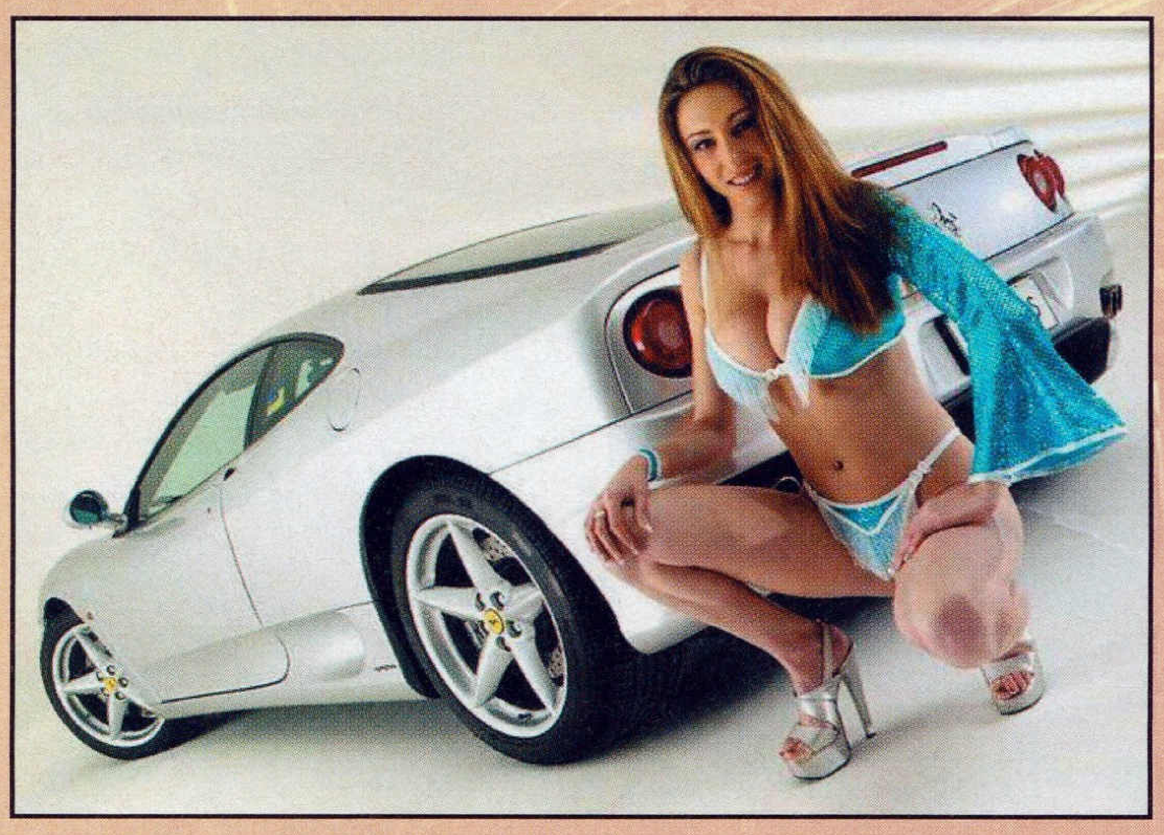
A distanza di qualche mese, arriva finalmente su PC anche l'atteso Dead Man's Hand, che riprende il filone dello "spaghetti western" che ha consacrato titoli del calibro di Outlaws e Desperados.
Il gioco non è niente di che, anche se le atmosfere sono decisamente impregnate di bourbon e polvere.
Come al solito, non manca la caterva di trucchi: tutto quello che bisogna fare è premere ESC mentre si sta giocando per richiamare il menu di pausa, quindi schiacciare \ per fare appare il prompt dei comandi. Inserite uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato, tenendo presente non li vedrete apparire a schermo.
Nota: bisogna utilizzare i codici ogni volta che si entra in un nuovo livello.

| | |
|---|---|
| God | God mode |
| allweapons | Tutte le armi |
| allammo | Munizioni al massimo |
| loaded | Tutte le armi e le munizioni |
| fly | Modalità di volo |
| walk | Volo e modalità "no clipping" |
| ghost | No clipping |
| amphibious | Possibilità di rimanere sott'acqua senza danno |
| teleport | Teletrasporta nella zona in cui si sta guardando |
| changesize (X) | Cambia le dimensioni del personaggio |
| changesize * | Ripristina le dimensioni originali |
| setspeed (X) | Imposta la velocità del giocatore |
| setjumpz | Imposta l'altezza massima dei salti |
| setgravity (X) | Imposta la gravità |
| slomo | Imposta la moviola |
| freecamera (true/false) | Sposta la telecamera in terza persona |
| invisible (true/false) | Attiva/disattiva l'invisibilità |
| avatar (classe) | Possiede un nemico della classe indicata |
| summon (classe) | Evoca un nemico della classe indicata |
| killpawns | Uccide tutti i nemici |

## L'angolo dell'euforia paradossa

Evviva. Ragazzi, ho ufficialmente scoperto che il bellissimo Thunderbird e il meno bello, ma indispensabile Symantec antivirus, non vanno nemmeno loro d'accordo.
Che cosa vuol dire tutto questo? Nulla, che oggi ci ho messo mezz'ora per scremare 1000 messaggi di posta infetta tra spam e virus: la cosa divertente è che ancora una volta la mailbox è esplosa e ho perso tutto (non so perché, ma mi fischiano le orecchie... ndTMB).
Ergo, se mi avete scritto qualcosa negli ultimi tre mesi, state pur certi che la vostra mail è finita al macero.
Il risultato dello "scrematamento" è stato il non ben incoraggiante numero di mail rimaste: cinque. Il vincitore di questo mese, per mancanza di avversari, è il già plurimenzionato Brizy che si piazza per ben due volte.
Partendo dagli argomenti barzotti, Brizy colpisce diritto nel segno con un'immagine di Christine Vinson che, a conti fatti, non lavora come barista né tanto meno come giardiniera.

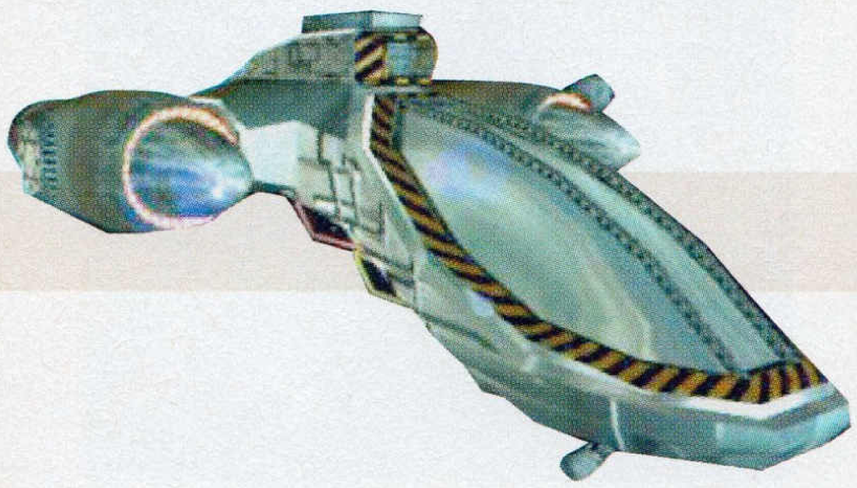


Dietro al visino che ricorda Fiorellina Pierobon in versione pervert, si nasconde l'ennesima "scoperta" (triplo fantastico gioco di parole, perdonatemi) del tits-dome americano. Un'artista: la sua corrente di pensiero, come dire, mi esalta... E infatti è passata per le pagine di Playboy: e non solo su quelle...
Sempre in argomento di barzottame, il secondo premio finisce nelle mani di NavY SeaL: la tipa appoggiata al Ferrari ha dei lineamenti da Playmobil, ma solo quelli: il resto sembra un manifesto promozionale del ministero dei trasporti che avvisa i cittadini di gonfiare le gomme prima di partire. Si potrebbe facilmente ironizzare. E infatti...
L'immagine divertente invece l'ho ritrovata nel tentativo di recuperare la vecchia mailbox: ora ho un po' di attach, ma senza mittente. Meglio di niente. Però, perdonandomi la piccola pubblicità poco occulta, la Guinness dei Primati mi fa morire dal ridere... OLD?

## X2 - La minaccia

Visti i continui ritardi, ripropongo i trucchi per questo ottimo simulatore spaziale (o almeno credo lo sia), fosse solo per il fatto che mi piacerebbe respirare nuovamente l'atmosfera dei giochi alla X-Wing e alla Frontier. Per accedere allo script editor, digitate Thereshallbewings mentre state volando nello spazio. Per incassare facilmente un po' di soldi invece, consegnate i pezzi nella prima missione, mentre nel corso della seconda, quando tornerete a destinazione, non contattate il vostro datore di lavoro. Invece, vendete scudi e armi dalla nave per incassare la bellezza di 400000 crediti, dopodiché riconsegnate il mezzo. Evviva!



## Ground Control 2

Il seguito di uno degli strategici più rivoluzionari della storia è tornato in grande stile rapendo il cuore del possente Elvin (e vi assicuro che non è facile visto che ce l'ha grosso come quello di un toro... Il cuore).
In attesa di trovare un ritaglietto di tempo tra una sportellata e l'altra a Toca Race Driver 2 (del quale vi ricordo il code generator presente sui nostri sbrilluccicanti supporti ottici) per farci una partita, vi regalo la solita lista (questa volta ridottissima) di codici in modo da aiutarvi a sbrigare la questione nella maniera più semplice possibile.

Per accedere alla console, dovrete premere due volte il tasto \ e quindi inserire uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato:

| | |
|---|---|
| Godmassive | God mode |
| gomassive | Sblocca tutte le missioni |
| fps | Mostra i frame al secondo |
| fps2 | Effetto sconosciuto |

# Pc Action

## di agosto è in edicola

**Gioco Completo CONFLICT ZONE**

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

# PC ACTION

Agosto 2004 N° 137 €5.99

**GIOCO COMPLETO CONFLICT ZONE**

**ANTEPRIMA ESCLUSIVA!**

# STAR WARS

**Knights of the Old Republic 2**

Vestiamo i panni degli Jedi quando erano forti e numerosi

**BELLISSIMO**

# BESIEGER

Vichinghi, cimmeri e orchi si danno battaglia tra fortificazioni e macchine volanti

**COME IN TV**

# CSI: DARK MOTIVES

Riviviamo le avventure della polizia scientifica di Las Vegas

**...E ANCORA**

LE RECENSIONI DI JOINT OPERATIONS, BATTLEMAGES, BLITZKRIEG 2, EGYPT 3, GANGLAND, NORTHLAND, URU TO D'NI, VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA, UNIVERSAL COMBAT – L'ANTEPRIMA DI WORMS FORTS: UNDER SIEGE, JUICED, LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE, OBSCURE, CATWOMAN, KOHAN 2, CATWOMAN, CHAOS LEAGUE – SPECIALE I PREZZI DEI VIDEOGIOCHI E IL PC SILENZIOSO – I VIDEOGIOCHI PER CELLULARI E PORTATILI – L'HARDWARE MIGLIORE PER GIOCARE E MOLTO ALTRO...

XENIA EDIZIONI

9 771127 124009 40137

**Rivista + 3 Cd Rom** **Solo €5.99**

# Mobile Zone

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

**Sony, forte di una secolare esperienza nel mondo dell'intrattenimento elettronico, decide di lanciare la sua nuova console portatile, che risponde al nome di PSP. Possiamo dire di trovarci di fronte al futuro del mobile gaming o i tempi non sono ancora maturi per un'evoluzione di questo tipo?**

**TGM ONLINE www.tgmonline.it**

**State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!**

Eh sì. Il gioco portatile fa gola, anche se per ora è rimasto in mano a Nintendo con i suoi GameBoy. Fa gola perché interessa una fascia di mercato molto ampia, che spazia dai bambini (che vogliono videogiocare ovunque si trovino) agli hardcore gamer, che ritrovano su cartuccia i vecchi giochi che li avevano appassionati sulle console a 8 e 16 bit. E poi perché è un mercato che, almeno fino a ora, ha conosciuto la pirateria in piccolissima parte, con conseguente ottime vendite sul software. Titoli come Pokemon hanno venduto milioni e milioni di copie, risultando dei best seller in tutto il mondo. Poteva mai Sony, con un brand forte come Playstation, rimanere fuori dal giro? Dopo le prime indiscrezioni dell'anno scorso, finalmente all'ultimo E3 si è alzato il sipario sulla nuova creatura della casa giapponese. Un design ricercato, dimensioni tutt'altro che contenute e uno schermo immenso (4,3 pollici, quasi come quello dei lettori DVD portatili). Non voglio dedicare spazio alle sole caratteristiche tecniche, anche perché non sono così importanti (chi si è mai lamentato della poca potenza del GameBoy Advance?) (presente! NdTMB), ma sembra che si collocherà tra la Playstation e la Playstation 2. La cosa più interessante, da questo punto di vista, sarà vedere come si comporta la sezione video dedicata al 3D e, di conseguenza, la durata della batteria. Abbiamo già visto un po' di tempo fa il tentativo di N-Gage (nella sua prima versione) di portare il 3D su una console portatile a discapito della durata della batteria, di poco superiore alle quattro ore. Chissà come avranno risolto il problema in Sony, considerando inoltre che PSP non andrà a cartucce, ma utilizzerà un nuovo media chiamato UMD, una sorta di Mini Disc evoluto da 1,8 GB di capacità. In termini di risorse energetiche, un conto è utilizzare una cartuccia di memoria, un altro è far girare un disco ottico. Comunque pare che gli UMD saranno region free, permettendo l'utilizzo di giochi provenienti da ogni parte del mondo.

▲ **Lo schermo è enorme: 480x272 pixel con tecnologia TFT e luminosità 200 cd/m2**

▲ **L'Universal Media Disc contiene fino a 1,8 GB e, naturalmente, il dispositivo è di sola lettura. Oltre ai giochi verranno distribuiti film, musica, etc.**

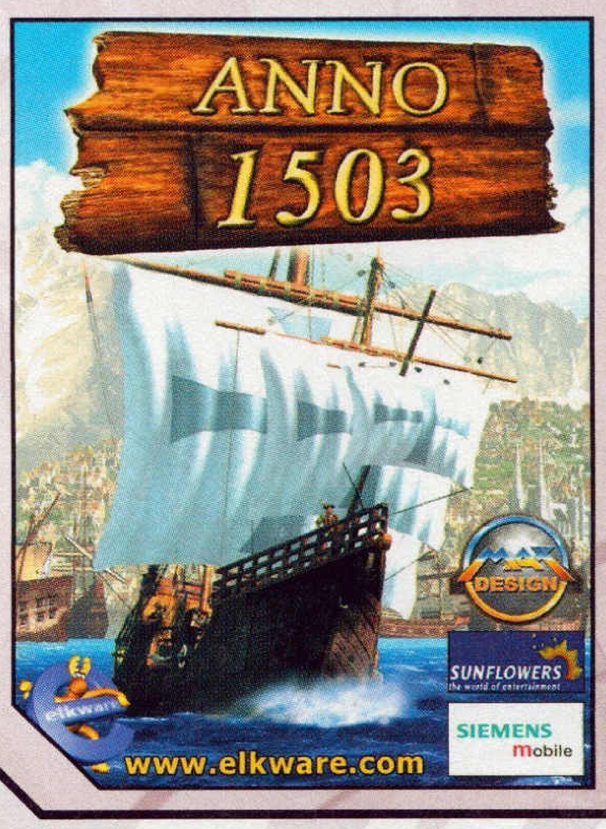
Come si poteva prevedere, la PSP a discapito delle dimensioni vuole riproporre uno schema di disposizione dei tasti il più possibile simile a quello del classico Dual Shock, compreso un bellissimo e intelligente contoller analogico a scomparsa, posto sulla parte sinistra della console. Ma veniamo ora all'aspetto forse più interessante: PSP non si proporrà solo come una console da gioco, ma come il "walkman del futuro" (definizione data dallo stesso Ken Kutaragi), dato che potrà leggere film su UMD - compressi in MPEG4 - che non avranno nulla da invidiare a quelli in DVD. Inoltre sarà dotata di slot Memory Stick che non servirà solo per i salvataggi, ma per scambiare dati con tutti i dispositivi elettronici che ne fanno uso (come le macchine fotografiche digitali). Ci saranno software per vedere le foto e, perché no, anche per modificarle. La porta USB 2.0 garantirà una connettività sia con la Playstation2, sia con tutte le periferiche che potranno farne uso, senza escludere il mondo PC. Inoltre avrà integrato un dispositivo di connettività senza fili Wireless LAN e anche a raggi infrarossi (anche se non ne capiamo l'utilità). Già sono state presentate, sempre da SCEI, una tastiera e un modulo di navigazione GPS. Solo due accessori simili danno l'idea che la nuova creatura Sony vuole essere qualcosa di più rispetto a un semplice videogioco. La curiosità è tanta, i dubbi anche. Sicuramente Sony sfrutterà l'immagine e il brand, e di conseguenza potremmo già da ora dire che la PSP sarà un successo, ma aspettiamo di metterci le mani sopra per dire se sarà meritato o meno.

## ANNO 1503 - THE NEW WORLD

**Piattaforma:** Java2 Mobile Edition
**Sviluppatore:** www.elkware.com

80

Elkware è riuscita a riproporre un gioco uscito inizialmente su PC in versione Java, installabile sulla maggior parte dei cellulari compatibili. È incredibile come siano riusciti a concentrare un gameplay intenso e ricco in pochi KB di memoria. Eppure questo Anno 1503 si rivela un ottimo gioco di strategia economica che potrà essere incentrato più sull'azione o più sulla gestione, a seconda del profilo che sceglieremo all'inizio. Pirata sarà, come potete presupporre, votato alle scorribande e alle battaglie per mare, Maggiore sarà concentrato sulla strategia, mentre Veneziano una via di mezzo. La grafica è dettagliata, al di sopra della media dei giochi Java, e se siamo in possesso di un cellulare Nokia serie 60 (Symbian) potremo scaricare una versione in grado di sfruttare la maggior potenza e risoluzione. Anno 1503 è un gioco longevo, che ben si discosta dai "giochini" per cellulare e che quindi richiede più tempo e attenzione per essere portato a termine. Consigliato vivamente agli amanti della strategia.

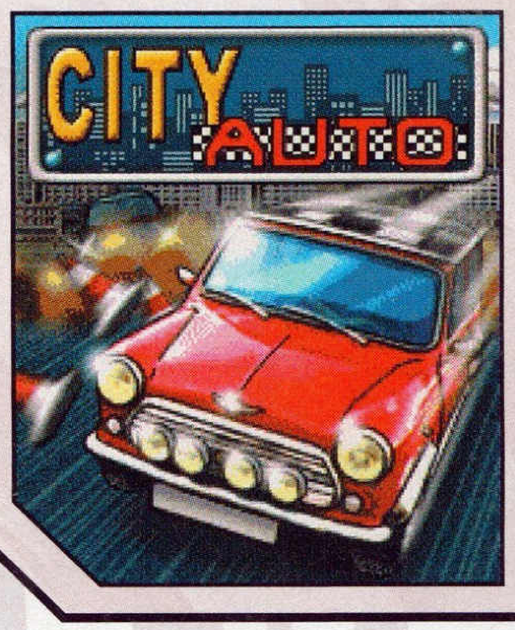


## CITY AUTO

**Piattaforma:** Java 2 Mobile Edition
**Sviluppatore:** www.bryo.it

70

Se avete amato Grand Theft Auto 1 e 2 (quelli con la visuale dall'alto, per intenderci) non potrete rimanere indifferenti a questo City Auto. La grafica ricorda molto da vicino il gioco della Rockstar, ma il gameplay in questo caso si limita alla guida attraverso la città. Le missioni saranno principalmente strutturate come una gara e dovremo attraversare le strade cittadine senza essere rallentati da ostacoli vari. La grafica è colorata e dettagliata anche se abbiamo notato, sugli schermi di dimensioni contenute come quello del Nokia 3100, una certa confusione. In ogni caso è un titolo carino, che merita se apprezzate il genere della guida "libera". La città è molto grande e divisa in tre livelli, mentre l'unico aspetto tecnico un po' sottotono è il sonoro.

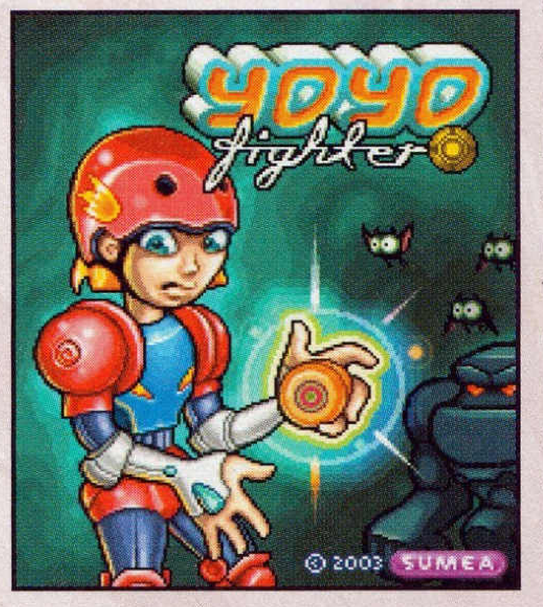


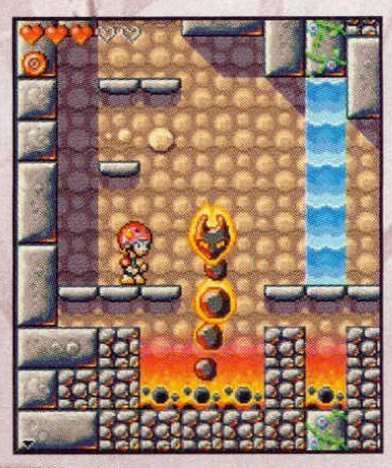
## YO YO FIGHTER

**Piattaforma:** Java 2 Mobile Edition
**Sviluppatore:** www.sumea.com

75

Yo Yo Fighter è un classico platform 2D a sviluppo orizzontale che ha tra i suoi pregi una grafica notevolmente curata e piacevole. Vestiremo i panni del giovane Yozo (ma che razza di nome...) che, per trovare e salvare il suo amico Jaco, deve attraversare 17 livelli pieni zeppi di nemici. Non mancano i boss di fine livello e i power-up, che aggiungeranno capacità al nostro personaggio. Alla fine ci sarà anche lo scontro con un enorme Golem, il cattivone di turno. Il dettaglio grafico e la velocità sono notevoli, soprattutto sui cellulari dotati di Symbian (Nokia 36xx e 76xx), ma anche con gli altri il risultato è più che onesto. Niente di innovativo, ma una realizzazione più che buona e la discreta longevità fanno di questo Yo Yo Fighter un ottimo platform adatto a tutti.





# Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

**Oggi parlare di multiplayer online e di MMORPG è una consuetudine ben radicata tra tutti i videogiocatori. Merito di due ragazzi inglesi dell'Essex che venticinque anni fa decisero di popolare una caverna...**

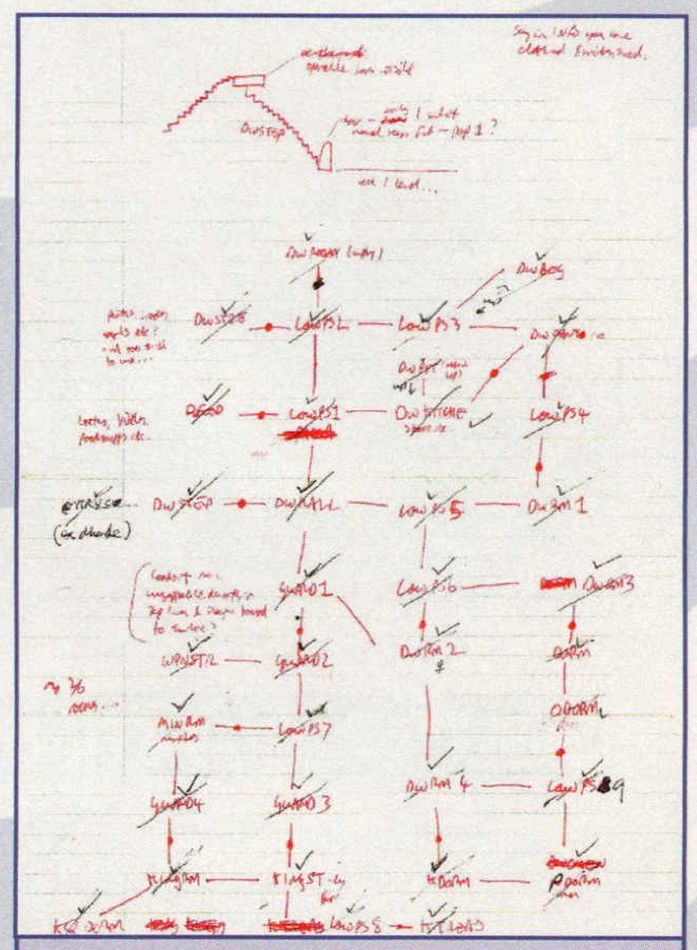
## MUD: IL MULTIPLAYER ONLINE NASCE DAL FANGO

La rivoluzione arriva per posta elettronica: "Non avete vissuto finché non siete morti in MUD". Era il 1980 quando questa sibillina affermazione, imbastita su un semplice gioco di parole (mud in inglese significa fango), si diffuse a macchia d'olio nelle stanze del MIT tra i gruppi di discussione di Zork, popolare computer game partorito dalla mente di Dave Lebling e Marc Blank. Nessuno se ne rese conto, ma l'online gaming cominciò così a muovere i suoi primi, timidi passi. A migliaia di chilometri di distanza...

## CAVERNE DA RIEMPIRE

Richard Bartle aveva una passione innata per il gioco. Merito del padre, accanito giocatore di dadi, e, perché no, merito del luogo nel quale era cresciuto, Hornsea, una cittadina sperduta nello Yorkshire, Inghilterra, dove non c'era mai nulla da fare. Nel 1975, a quindici anni, Richard acquistò una copia del manuale di Dungeons & Dragons e un mondo totalmente nuovo e affascinante si spalancò davanti ai suoi occhi. Eroi, mostri e avventure fantastiche divennero così il pane quotidiano del ragazzo, il quale in breve tempo organizzò un gruppo di appassionati e diede alle stampe una rivista specializzata in giochi, Sauce of the Nile, giornaletto senza pretese che nel giro di un paio d'anni avrebbe addirittura raggiunto una diffusione nazionale.

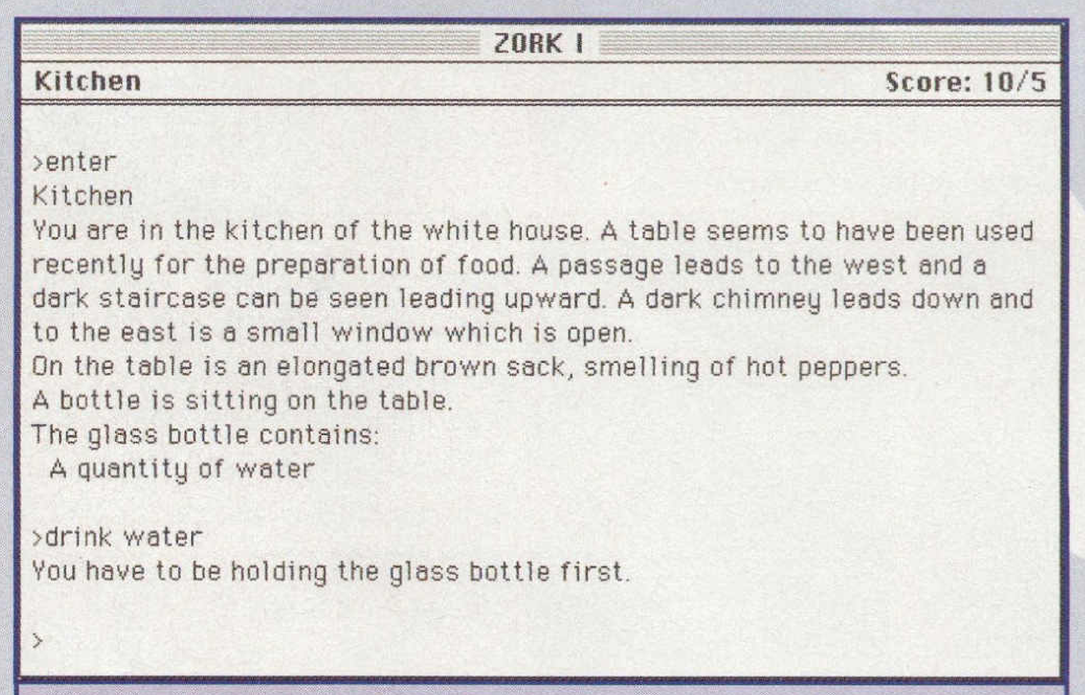
Pur senza eccellere negli studi, Bartle riuscì ad accedere abbastanza agevolmente all'università dell'Essex, dove si iscrisse ai corsi di informatica. Una scelta controcorrente in un periodo che vedeva i college britannici dominati dagli studenti sinistrorsi delle facoltà umanistiche. Gli informatici, e i programmatori in particolare, erano visti come vere e proprie anomalie genetiche, pazzoidi capaci di dialogare con mostri fatti di fili e circuiti. Gente da evitare, insomma. Per fortuna Richard non era il solo pazzo interessato a tale materia e nella prima settimana di corsi incontrò Roy Trubshaw, il segretario dell'associazione degli studenti di informatica, il tipo ideale con cui condividere questa "malsana" passione.



**Appunti di Bartle stesi durante la realizzazione del primo MUD.**

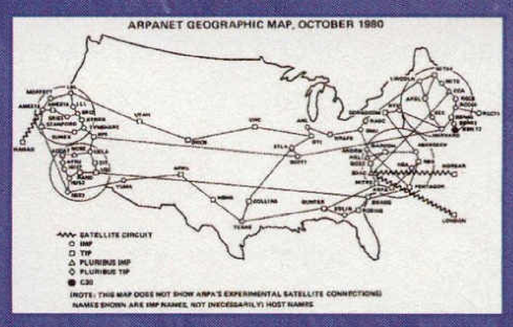
Dopo aver spopolato nelle università americane, Adventure, videogame testuale programmato da Willie Crowther e Don Woods, sbarcò in Inghilterra attraverso la rete ARPAnet, riscuotendo un immediato successo. Il gioco era, concettualmente parlando, quanto di più semplice si potesse immaginare: all'interno di un'immensa grotta ricreata solo a parole il protagonista avrebbe dovuto scovare una ricca serie di tesori, cercando nel contempo di evitare pericoli di ogni sorta. Adventure fece letteralmente impazzire Bartle e Trubshaw, vuoi per la trama avvincente e la solida struttura delle quest, vuoi per un lavoro di programmazione, basato sul linguaggio FORTRAN, davvero complesso e affascinante. C'era tuttavia un piccolo problema: all'interno della grotta virtuale di Crowther e Woods poteva entrare un solo giocatore per volta. Bartle, cresciuto a pane e D&D, conosceva bene il valore aggiunto dell'esperienza collettiva, della catarsi attuabile solo all'interno di un gruppo di eletti, della condivisione di un impareggiabile segreto. Questo era il punto, il nodo da sciogliere per trasformare una partita in qualcosa di realmente unico. Bisognava popolare quella dannata grotta!

**Richard Bartle in una foto recente.**




**Una schermata di Zork, avventura testuale diffusissima tra le università americane alla fine degli anni Settanta.**

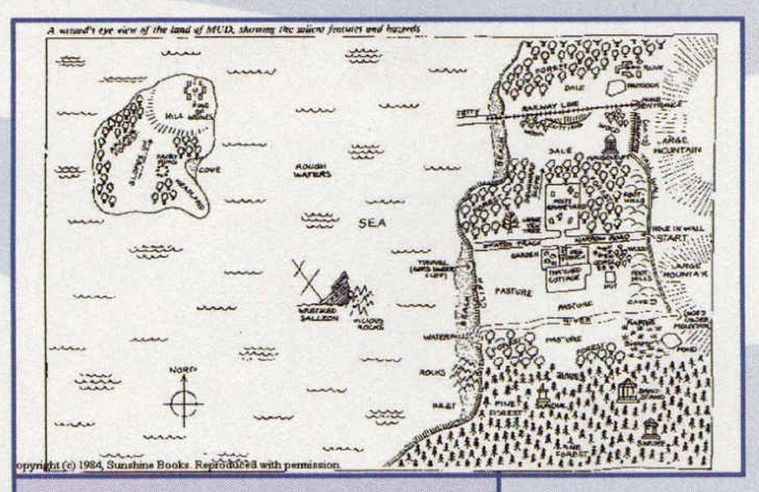
## ARPANET, IL NONNO DI INTERNET



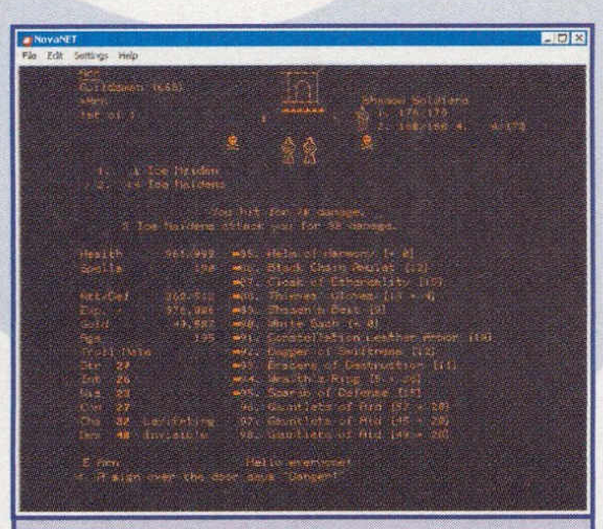

Gli Stati Uniti furono la culla della prima rete telematica mondiale, creata nel 1968 dal National Physical Laboratory. L'ARPA (Advanced Research Project Agency), un'agenzia appartenente al dipartimento di Difesa, decise di sponsorizzare il progetto, in vista di un'applicazione strettamente militare. Ben presto le università scelte come nodi per lo sviluppo della rete cominciarono a utilizzare ARPAnet anche per scopi inizialmente non previsti, come lo scambio di messaggi di posta elettronica. La diffusione del protocollo di trasmissione TCP/IP, ancora oggi alla base del moderno Internet, fu il punto di forza della Rete che, liberata dalla scomoda presenza governativa (la sezione militare del progetto fu trasferita sulla rete MilNet), si accingeva a conquistare il mondo.

## MULTI-USER DUNGEON

Trubshaw cominciò a lavorare al progetto alla fine del 1978 e il gioco, programmato in Macro-10, linguaggio macchina per DECsystem, fu ben presto battezzato MUD (Multi-User Dungeon), titolo che si ispirava a una versione illegale di Zork che girava per la rete in quel periodo. Trubshaw impostò un database che avrebbe memorizzato gli oggetti all'interno delle stanze di gioco e le azioni delle singole persone: se il giocatore X decideva di sedersi su uno sgabello, quello sgabello sarebbe risultato occupato per tutti gli altri partecipanti. Le connessioni al database centrale sarebbero avvenute tramite un sistema di commutazione sperimentale EPSS (Experimental Packet-Switching System) che collegava l'università dell'Essex alla rete ARPAnet. Due anni dopo Trubshaw terminò l'università e con essa la prima versione di MUD. Il gioco, più un esercizio di programmazione che un vero e proprio prodotto ludico, disponeva di cento posizioni e di un semplice insieme di comandi. Dopo la partenza dello studente più anziano, Bartle riprese in mano il codice di MUD con l'intento di trasformarlo in qualcosa di realmente divertente, in un gioco di ruolo a tutti gli effetti. Aggiunse una lunga lista di nuovi comandi e una serie di indovinelli e sistemi per aumentare le capacità dei singoli personaggi. Lo schema era ormai pronto: i giocatori che scoprivano il tesoro nascosto e lo gettavano nella palude, dove nessun altro poteva raggiungerlo, guadagnavano punti. Venivano assegnati punti anche per l'uccisione di particolari mostri vaganti, detti "mobili", e di altri giocatori. In base agli obiettivi raggiunti, i concorrenti potevano ambire al titolo di stregone o, nel migliore dei casi, di arci-stregone. Nella primavera del 1980 il primo utente remoto si collegò a MUD. L'avventura era cominciata.



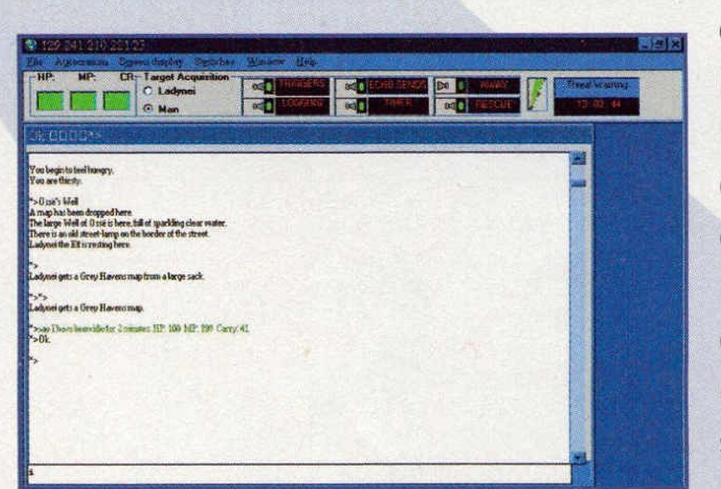

**MUD è un mondo testuale, ma con un po' di immaginazione potrebbe assumere questo aspetto.**



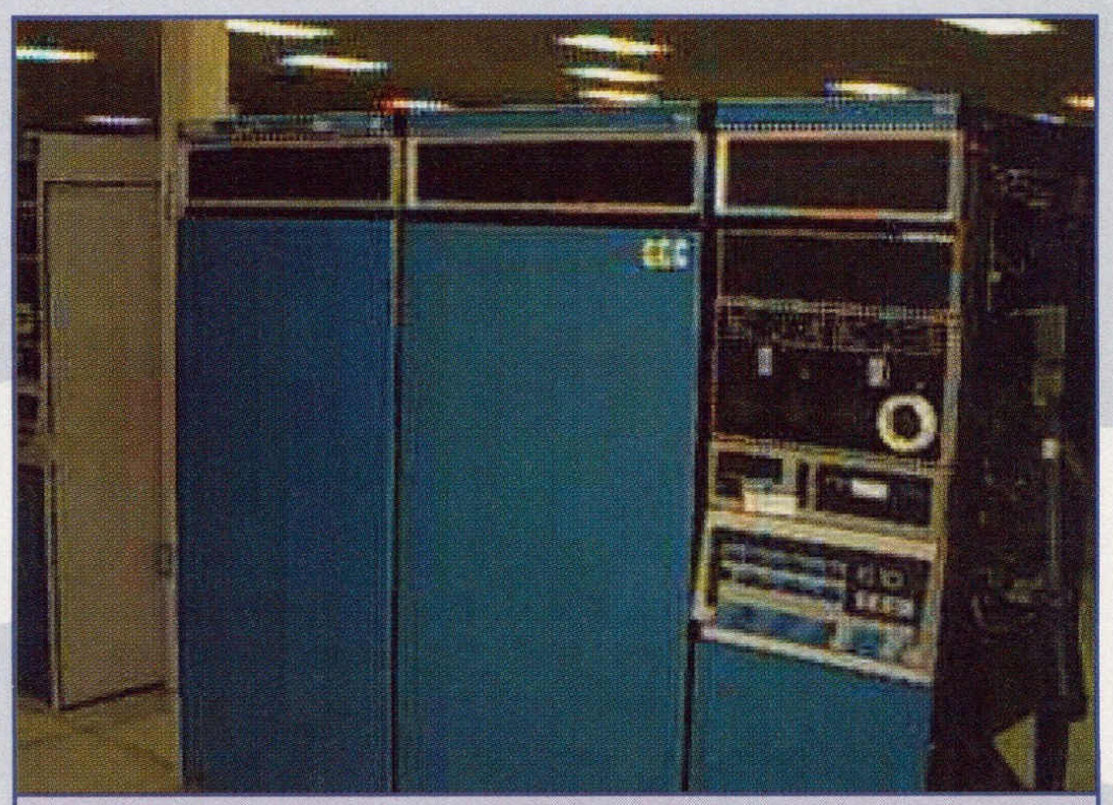

**Avatar 90 è attualmente tra i MUD più giocati.**

## MONDI ONLINE E IDENTITÁ PARALLELE

Le mail che Trubshaw e Bartle inviarono negli Stati Uniti nel 1980 avvicinarono a MUD numerosi giocatori d'Oltreoceano, ma per i primi mesi il mondo online dei due studenti dell'Essex rimase quasi esclusivamente di dominio britannico. Il primo grande giocatore di MUD fu un certo Jez, quindicenne prototipo dell'hacker da cameretta, il quale riusciva ad accedere alla rete collegando un modem a 300 baud al suo computer con normali cavi elettrici. Negli anni successivi Jez, il cui vero nome era Jeremy San, si sarebbe distinto nel settore tecnologico fino ad essere insignito nel 2001 del titolo di Cavaliere dell'Impero Britannico.

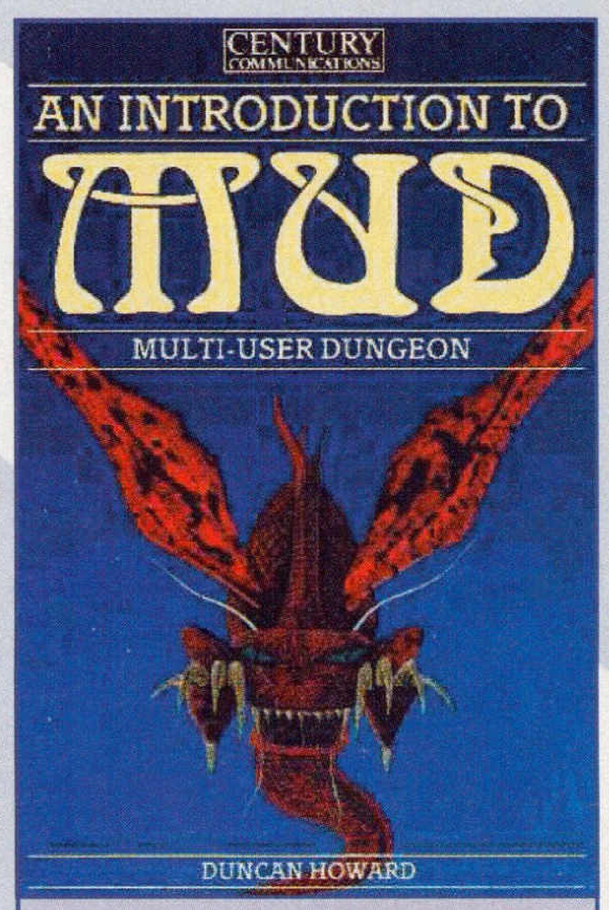



**Uno dei numerosi client MUD.**



**Il DEC PDP-10, la macchina che partorì il primo MUD.**

Il mondo di MUD, in quanto dimensione totalmente testuale, lasciava ampio spazio all'immaginazione e alla confusione di ruoli, identità e sessi. Un esempio significativo dell'inedita visione trasmessa dall'online gaming fu la vicenda di Sue the Witch (Sue la strega), che si collegava a MUD dal Galles meridionale e giocava per ore e ore ogni sera, con sommo gaudio della sua compagnia telefonica. Schiva e misteriosa, la streghetta gallese, unica donna in un mondo popolato da giocatori maschi, attirò l'attenzione di tutta la comunità MUD per la sua intelligenza e per le sue capacità fuori dal comune (ottenne il titolo di arci-stregone in sole quattro settimane). Quando alcuni giocatori capitanati da Jez tentarono di contattare la strega nella "vita reale", preoccupati per un suo lungo periodo offline, scoprirono con raccapriccio che Sue era in realtà Steve, un uomo sposato e finito in galera qualche mese prima per aver frodato un ufficio statale...




**Il gioiello di Bartle e Trubshaw è oggi supportato da una manualistica imponente.**

La fama di MUD fece ben presto nascere una serie infinita di imitazioni, molte delle quali derivate dallo stesso codice sorgente del prodotto di Bartle e Trubshaw. Accanto all'ormai classico tema cavalleresco-fantasy di Bartle, comparvero così MUD ambientati nel Vecchio West, in mondi fantascientifici o in location ispirate a qualche successo cinematografico. Molti di questi programmi non erano neppure videogame, ma seminali chat utilizzate per socializzare a distanza sulle tematiche più disparate. Negli anni successivi Bartle rielaborò il MUD originale e lo cedette in licenza alla CompuServe, che lo rese disponibile col nome di British Legends, titolo ancor oggi attivo su Internet. La via verso l'esperienza di gioco online era ormai tracciata, ma le tecnologie di connessione dell'epoca non erano mature per una diffusione capillare di simili progetti. Una cosa era comunque certa: il videogiocatore non era più solo in quell'umida caverna...

Davvero tropicale questo angolo di

# Bovabyte

che vi illustra l'estate 2004!

Noi Bovas **bovabyte@bovabyte.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero**



Cari lettori, come ben saprete dalle mutande di lana della nonna che incominciano a puzzare, e dall'arrivo - puntuale come il fisco - delle zanzare, siamo in estate! Già: ecco perché la scuola era chiusa e, quando il custode intenerito vi lasciava entrare, vi ritrovavate da soli nell'aula vuota! Comunque sia, immaginiamo che molti di voi stiano volutamente ignorando l'estate soltanto perché invidiosi degli amici che vanno in vacanza in posti esotici (alcuni anche esoterici), i quali, dimentichi del vostro destino, acuiscono il dolore per un viaggio mancato spedendovi pure delle bellissime cartoline illustrate (dal canonico atollo tropicale circondato dal mare al paio di tette che loro hanno visto, per l'appunto, solo in cartolina). Ma da oggi anche voi potrete spedire delle favolose cartoline illustrate! BovaByte ha infatti deciso di pubblicare qui, da ritagliare e incollare su una cartolina vera (formato 17x12 cm) alcune meravigliose cartoline a tema "informatico & domestico" (questo mese e il prossimo). L'argomento di agosto è "arriva il caldo, per la gioia del computer", e ci è stato ispirato dal test su una GeForce 6800 Ultra di cui non leggerete mai la recensione (era di una ditta che cominciava con Lead e finiva per Tek, ma fortunatamente era un sample difettoso): il fondo della scheda video scaldava talmente tanto, ma talmente tanto, che il calore si propagava al dissipatore del processore centrale, fino a resettare automaticamente il computer (si parla di 70° C, mica coriandoli). Ci crediate o meno, l'unico modo per mantenere la macchina di prova in condizioni di relativa stabilità, era piazzargli davanti un ventilatore a case aperto.

## PASTOR"S HARRD STUFF

# LA ROBBA DURA DEL PASTORE!

Se siete dei lettori fedeeeliii e atteeentiii sicuramente ricorderete il mio ennesimo tentatiiivooo, qualche meeeseee fa, di sconfinare dal mio centro di elaboraziooneee daaatiiiii (che per inciso occupa circa metà della metratura della casa del Pastore, NdD) per piazzare un bel PC in soggiooornoooo, zona tassativamente vietaaataaaa causa dettami di mia mogliiieeee. Ebbeeeneee, ho miseramente falliiitooooo: la santa dooonnaaa non ha creduto a una parola di quello che le ho raccontaaatooo, oltretutto sostieeeneeee che le sue amiche non potrebbeeerooo essere mai invidioooseee di un oggetto di design così inutile come una postazione Internet del futuuurooo. E allooooraaa, ben conoscendo la sua innata passioooneee per gli acquaaariii e per i pesci tropiacaaaliiii, ho dovuto correggere il tiro, facendomi confezionaaareee dall'ormai affezionata ditta Airons di Vigevano una periferiiicaaa ad hoc. Ma bando agli indugi e procediaaamooo con la recensioooneee!

### ACQUARIO PROFESSIONALE CON CONTROLLO USB

Questo simpatico dispositivo USB renderà esteticamente più gratificante la vostra postazione PC, soprattutto se si trova in ambienti domestici come il soggiorno o la camera da letto. Si tratta di una vasca di ottima fattura di piccole dimensioni, quindi installabile anche su di una scrivania, alimentata attraverso una connessione USB. Quest'ultima permette oltre alla sopraccitata alimentazione, di tenere sotto controllo, attraverso una comoda interfaccia web, i parametri vitali dell'acquario, come temperatura dell'acqua, percentuale di ossigeno, stato di salute dei pesci. La stessa interfaccia ci permette di variare a piacimento i parametri sopra indicati. E' infine disponibile un kit opzionale che rende possibile l'utilizzo della pompa dell'aquario per gestire anche la dissipazione ad acqua del desktop.

**Eccoloooo, il meraviglioso acquario USB!!! Nemmeno quello di Genovaaaa è così beeelloooooo!!!**

**Il buio non deve fare paura ai pesciolliiiniii, con il neon blu possiamo anche illuminare la staaanzaaaa!**

**Specifiche tecniche:**

- Alimentazione e controllo dei parametri dell'acquario attraverso connessione USB
- Comoda interfaccia web per tenere sotto controllo tutti i parametri vitali dei pesci
- Compatibile con qualsiasi computer munito di porte USB
- Neon blu cobalto incorporato per un maggiore appagamento visivo

**Beeeelloooo, mia moglie ha sempre adorato i pesciolliiiniiiii!!!**

**Produttore:**
**Ditta Airons di Vigevano**
**Prezzo: € 599**
**Prezzo opzione dissipazione PC € 499**

## L"ANGOLO DELL"INVENTORE

**a cura dell'esimio Dott. Prof. Rincitrullit. Angelico Medaglia**

Cari lettori di BovaByte, anche questo mese il sottoscritto aveva fatto una scoperta sensazionale, ma, come al solito, le Multinazionali hanno chiuso il mio progetto in un cassetto, ben consce che la mia invenzione avrebbe mandato in crisi tutto il settore produttivo di pentole e affini. In cosa consiste la mia clamorosa invenzione, stavolta? In un nuovo, rivoluzionario metodo per...

### CUCINARE GLI SPAGHETTI COL FERRO DA STIRO

Ebbene sì, quante volte vi sarete domandati se c'è un modo per evitare che gli spaghetti, una volta cotti, non perdano quell'affascinante diritta perfezione che avevano da crudi? Il motivo della loro decadenza verso un irregolare ammasso di carboidrati è dovuto principalmente all'ebollizione dell'acqua, e al movimento delle molecole inzuppate dovuto al mestolo e alla forza di gravità. Inoltre, la forma circolare della pentola favorisce lo sviluppo di correnti centrifughe e/o centripete che tendono a curvare gli spaghetti. Ma se noi, invece di usare la pentola, salassimo direttamente gli spaghetti alla fonte (quando, cioè, sono diritti e turgidi), e poi li cuocessimo passando continuamente su di loro il ferro da stiro, quasi sicuramente otterremmo degli spaghetti perfettamente cotti (ci vuole un po' di olio di gomito, ma ne vale la pena!), ma assolutamente diritti e molto più belli da vedere! L'importante, è che durante il processo di cottura si abbondi col vapore a cento gradi, altrimenti gli spaghetti verranno sì cotti e fragranti, ma eccessivamente al dente. Allora, sono o non sono un genio? Pensate a quanto possa essere utile una scoperta di questo tipo – che so – in campeggio: un ferro da stiro occupa sicuramente meno spazio di una batteria di pentole, e quindi si può operare una selezione più ottimizzata degli oggetti da portare via! (Scusa, Angelico... vuoi dire che quando vai in vacanza, piuttosto che una pentola, ti porti dietro il ferro da stiro? NdBovas) (e che ne so, io! Vado sempre in albergo! NdMedaglia).

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..**

## L'INTERVISTA

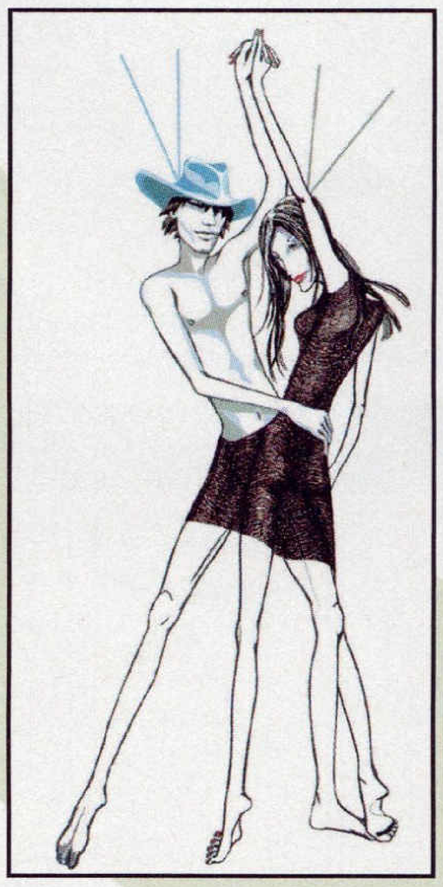
### BAUSTELLE

*Vincitori del Premio Musica Indipendente come "miglior gruppo dell'anno 2003". Due dischi pervasi da ricordi, lacrime e amori. Sofferenze, risate e solitudini a (con)fondersi con sensazioni, immagini e simboli in un incontro romantico, raffinato e sensuale. Moderni, pop, elettronici, elegantemente retrò e mai eccessivi, i Baustelle, hanno risposto alle nostre domande. Tra vino rosso e amplificatori Vox.*

**TGM: Chi sono i Baustelle, cosa fanno, dove vanno e da dove vengono?**
**Francesco:** I Baustelle sono un gruppo originario di Montepulciano, in provincia di Siena, formati da me (Francesco Bianconi), Rachele Bastreghi, Fabrizio Massara, Claudio Brasini, Samuele Bucelli, Stefano Vivaldi e, attualmente, siamo in tour in giro per l'Italia cercando di portare avanti il progetto nel modo migliore. Abbiamo come obiettivo la ricerca costante e il nostro è un progetto che si basa proprio sulla forma canzone e sul proporre un modo originale di fare musica, puntando molto sul fare delle belle canzoni che siano originali, diverse da ciò che si sente in giro. Credo sia naturale che nasca il desiderio di fare qualcosa che ti distingua dalla massa. Non so quanto ci riusciamo bene, ma c'è questo alla base delle nostre idee.

**TGM: Come nascono le vostre canzoni? Il vino di Montepulciano influisce sui vostri processi creativi?**
**Francesco:** Si, ma le canzoni nascono anche senza di esso. Le canzoni nascono in modi abbastanza classici: qualcuno di noi scrive della musica, che può essere più o meno completa. Dopodiché l'idea fa il giro dei vari componenti oppure viene esaminata e suonata dal gruppo.

**TGM: Quindi non prende vita da jam session?**
**Francesco:** No, ma può in ogni caso nascere in quel modo. Specialmente ne "La moda del lento", però, abbiamo utilizzato un processo classico di scrittura a vari livelli e quasi da cantautore: siamo partiti dal pianoforte o dalle chitarre, poi ampliate e magari anche perfezionate, e sulla musica abbiamo poi messo le parole. Non credo che la jam session sia un modus operandi particolarmente utile per la musica dei Baustelle, almeno per come puoi sentirla in questo momento. Il fatto che siamo un gruppo di tante persone complementari fra loro, però, non implica che d'ora in avanti non ci sia la possibilità di cambiare direzione o fare delle cose completamente diverse. Magari ci va di fare la colonna sonora di un film sperimentale e giudichiamo che la cosa più giusta è quella di trovarsi in sala prove a fare del rumore: mai fossilizzarsi.



**TGM: Dall'ascolto dei vostri due album appare evidente come il sound sia influenzato non solo dagli ascolti ma anche da altre forme d'arte.**
**Francesco:** In ogni forma d'arte, nel lavoro creativo di qualsiasi tipo di artista, ci sono delle influenze che prendi dovunque. Penso che nella musica pop, che è una forma d'arte molto pop (nel senso di popolare), sia quello il bello: vi rientrano le influenze più bizzarre, dalla televisione ai libri che hai letto, dalle storie che ascolti per strada a quello che vedi o che vivi. Secondo me le influenze devi lasciarle arrivare in maniera inconscia e non dire "ok ora mi studio Dostoevskij perché voglio fare delle canzoni strane". Personalmente questa è una cosa che non condivido. Ognuno fa la propria vita e gli arrivano una serie di input. Un bravo artista, un bravo artigiano, un bravo creativo riesce ad organizzarli in maniera originale e a farli diventare la sua forma d'arte.

**TGM: Tra il "Sussidiario Illustrato della giovinezza" e "La moda del lento" è ben evidente una maturazione. Quanto e come siete cambiati in questi anni?**
**Francesco:** Per quanto riguarda le musiche, credo sia una naturale evoluzione tecnica e, forse, siamo anche migliorati come musicisti. Entrare in studio per la prima volta significa fare esperienza. Si è molto impreparati ed è una prima volta in tutti i sensi. Di conseguenza, la seconda volta, si è profondamente diversi. Appena uscito dallo studio ti accorgi di tutti gli errori e dici "devo concentrarmi", "devo migliorare" e fai in modo di arrivare più preparato la volta successiva. E poi c'è l'evoluzione naturale che si riallaccia al discorso di prima: tra un disco e l'altro ci sono influenze e input.

**TGM: In che modo nasce l'idea di proporre una musica in cui una voce maschile si fonde con una femminile?**
**Francesco:** Ci piaceva l'idea di poter utilizzare delle voci in duetto. Essendo molto appassionato di cose cantate in coppia maschile e femminile (Gainsbourg, Lee Hazlewood, Mina e Alberto Lupo), mi sembrava che fosse una cosa che potesse valorizzare in maniera forte il nostro progetto. Da quando è entrata Rachele abbiamo messo in pratica questa cosa che secondo me funziona molto bene sia nelle cose che facciamo in coppia sia nelle cose che canta soltanto lei. Il suo contributo dà un forte surplus e aumenta anche il fascino della nostra musica.

**TGM: E oltre a cantare, scrivete insieme anche i testi?**
**Francesco:** No, li scrivo io. Anche se c'è un'eccezione rappresentata da "Mademoiselle Boyfriend": il primo esperimento di Rachele. Andai a trovarla nella libreria dove lavorava e mi fece vedere un testo-poesia che aveva scritto, accompagnato dalla bozza di una linea melodica molto bossanova a cui ho poi lavorato. Il brano, quindi, è in realtà una collaborazione.

**TGM: Relativamente al discorso MP3 e Internet, come vi ponete voi?**
**Francesco:** Forse dovrebbe cambiare l'atteggiamento delle case discografiche e del mercato nei confronti di Internet: non mi sento di giudicare, con i prezzi che ci sono in giro, un ragazzo che scarica tonnellate di musica dal web. Magari in quella

tonnellata di musica ci sono delle cose che lo emozionano e non credo ci sia niente di male. Nelle casse delle società discografiche invece si, c'è molto di male. Anche nelle tasche degli artisti, ma non sono io che devo trovare una soluzione. Internet è la possibilità di scaricare in maniera così veloce e massiccia della musica che è sì una cosa pirata ma positiva culturalmente. È come avere una biblioteca e poter leggere più libri possibili.

**TGM: Mettendo da parte Internet e i dischi, come sono organizzati i vostri live?**

**Francesco:** Essendo "La moda del lento" uscito nel maggio del 2003, suoniamo anche pezzi di "Sussidiario illustrato della giovinezza". Dal vivo, nonostante gli arrangiamenti molto più rock legati ai quei limiti che separano un'esecuzione in studio da un live, cerchiamo di mantenere inalterata l'essenza dei brani utilizzando anche delle basi elettroniche. Tuttavia sono dell'idea che il live debba essere una cosa diversa dal disco durante il quale si dovrebbero trasmettere emozioni o letture diverse.

**TGM: Evitando così di sprecare l'occasione del live proponendo un concerto dove si ascolta il disco così com'è...**

**Francesco:** Esatto. Credo sia importante riuscire a mantenere lo spirito degli album aggiungendo quell'interpretazione, quel caos, quella naturalità che viene nel suonare dal vivo. Lo spettacolo dal vivo, del resto, è un evento a cui partecipa anche un pubblico e non può essere, in modo limitante, simile all'ascolto di un disco. Sono cose profondamente diverse: lo spettacolo live deve dare dei surplus. E noi ci proviamo. Riuscendoci senz'ombra di dubbio! Emozionanti e trascinanti sul palco, simpatici e disponibili durante l'intervista, i Baustelle, sono senza dubbio una delle band più interessanti del momento. E se ancora cercate delle risposte visitate il loro ricchissimo sito! Alla prossima!

**www.baustelle.it**
**Alessandro Sozzi** lamelight@tin.it

## LE RECENSIONI

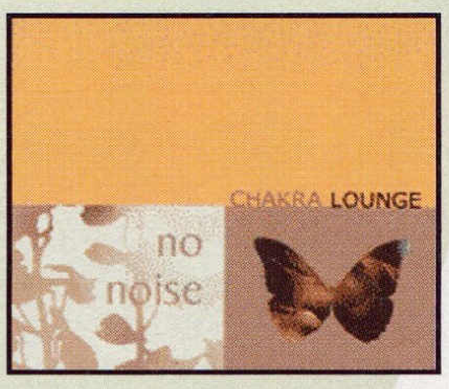
### LENNY KRAVITZ – BAPTISM (Virgin)

Ed eccomi qui, come sempre accade in occasione delle uscite discografiche di Lenny Kravitz, ad occuparmi del suddetto: press release alla mano e orecchio alle casse del mio PC, mi appresto quindi ad acquisire notizie fondamentali per effettuare una valutazione del suo nuovo lavoro. Premettendo, ma chi segue da tempo questa rubrica lo sa già, che Lenny Kravitz, seppur a fasi alterne, ha sovente suscitato il mio entusiasmo, in particolare con l'album capolavoro "Circus", vi confermo che anche questa volta il nostro è stato capace di realizzare un LP piuttosto interessante, colpendo nel segno. Il singolo che ci sta martellando i timpani da qualche tempo, "Where Are We Runnin'" ben rappresenta gran parte delle tracce (13) presenti nel CD, ad eccezion fatta di "Calling All Angels" (il testo si direbbe rimandare al ricordo dell'adorata madre scomparsa), "The Other Side" (che riprende ancora una volta il tema religioso, molto sentito da Lenny - fervente credente -, così come quello della solitudine, nonostante i clamori di una vita all'insegna del successo come la sua) e "Destiny" (improntata sull'ineluttabilità del fato): questi pezzi infatti, benchè assolutamente coerenti con quanto proposto generalmente nelle liriche da Lenny, si trascinano purtroppo su sonorità talmente lente (forse nel tentativo di rimarcare l'impronta estremamente intimista delle canzoni) da risultare eccessivamente lamentose e quindi piuttosto soporifere. Tutta un'altra musica, ed è proprio il caso di dirlo, per quanto riguarda invece "Minister Of Rock'n Roll", un'energica autocelebrazione di Lenny in quanto messaggero di sound atti a salvare e riscaldare gli animi più freddi; "I Don't Want To Be A Star", e "Flash", due brani in cui convincenti schitarrate fanno da sottofondo allo sporadico abbattimento morale dell'artista che ci ribadisce la "sfortuna" di vivere costantemente al centro dell'attenzione (??????); "What Did I Do With My Life?", una trascinante serie di interrogativi (ancora?) riguardo all'esistenza finora condotta da Lenny... Ma, fortunatamente, tutto questo macerarsi interiore, non fa dimenticare a Kravitz di essere un uomo e come tale in balìa di sentimenti meno mistici e più materiali, ben espressi in "Lady", una gran bella dichiarazione d'amore che potrebbe essere - per la delicatezza con cui è redatta - dedicata anche alla figlia, e "Sistamamalover", ovvero un'ode alla quintessenza della donna ideale, capace di essere mamma, sorella e amante...E per concludere con una nota di "folklore", vi devo assolutamente segnalare il booklet, infarcito di foto veramente thrash di Lenny, forse vittima di un parrucchiere folle (vedere per credere) e talmente crudele da elaborargli una messa in piega identica a quella che la sua povera mamma Roxie sfoggiava negli anni '70 quando recitava ne "I Jefferson"... Potevamo farne a meno... Per il resto, onore al merito di un grande, unico, originale, inimitabile, versatile, completo artista (si occupa di musica, testi, della produzione, degli arrangiamenti e di suonare personalmente quasi tutti gli strumenti!) capace, ancora dopo 15 anni di carriera, di ripartire da zero trovando spunti e rinnovato entusiasmo, sperimentando nuovi itinerari con la stessa grinta degli esordi senza cedere, pur mantenendo uno stile coerente e ben riconoscibile, alla comoda tentazione di copiare se stesso e percorrere la stessa, identica strada, riuscendo invece a chiudere con "Baptism" quanto iniziato nell'89 con "Let Love Rule", ovvero il cerchio di una carriera strepitosa e sempre ai massimi livelli.

**Roberta Zampieri**

### AA.VV. - CHAKRA LOUNGE Vol. 2 (Twilight Music)

In principio era Claude Challe, il geniale ideatore delle compilation "Buddha Bar", divenute ormai un classico, seguite da quelle del "Cafè del Mar", di Jose Padilla. Poi la moda è dilagata: musiche cosiddette chill-out, lounge o semplicemente new age sono state assemblate in numerose raccolte, spesso su commissione di locali alla moda, che volevano così ricreare l'atmosfera del luogo. Esiste perfino una compilation "Emporio Armani" (a suo tempo recensita nel Music Machine on line). In alcune occasioni, queste operazioni sono servite per far conoscere a un pubblico più vasto artisti che altrimenti sarebbero rimasti confinati in nicchie di mercato più anguste. Senza dimenticare che a questo ambiente sono riconducibili anche alcuni grandi manipolatori di suoni, come i notissimi Kruder & Dorfmeister o il nostro Alessio Bertallot. E' uscito adesso "Chakra Lounge 2", il secondo volume di un progetto italiano che può degnamente aspirare ad avere un suo spazio internazionale. Sono 14 brani originali, per un piacevolissimo mix di generi, tutti ovviamente riconducibili a quello stile che ha reso famoso questo tipo di raccolte, una specie di easy listening "exotico". Riunisce personaggi eterogenei, poco noti al pubblico, come Peter Micioni, Marco Ricci, Victor, Sciarratta, Laurenti, che operano con pseudonimi come Ensemble Ethnique, Barrière, Urban Chill, No Noise, Le Confort Electronique, a formare una colonna sonora rilassante e gradevole, che riecheggia molte sonorità conosciute, dai Gabin a Bjork, dai Gipsy Kings a Malcolm McLaren. Gli arrangiamenti richiamano atmosfere jungle, new age, trance, echi etnici e di trip hop in un sound eterogeneo e avvolgente. Ha miscelato il tutto Marco Fullone, responsabile di Montecarlo Nights e curatore di ricercate compilation. Certo non stiamo cercando innovative soluzioni musicali, né testi significativi. L'insieme può sembrare elegantemente superficiale, ma da raccolte di questo tipo ci aspettiamo proprio questo: una colonna sonora in armonia con un ambiente confortevole, rilassato e disimpegnato.




**Giuliana Molteni**

# Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

**TGM ONLINE www.tgmonline.it**

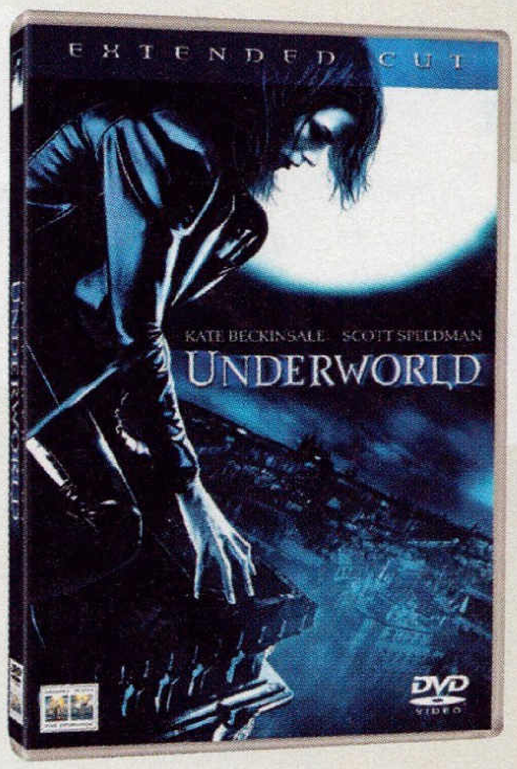
**Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!**

**La Motion Picture Association ha istituito una taglia di 500 dollari sulle persone che registrano i film con microtelecamere. Fornirà inoltre al personale dei cinema speciali occhiali per vedere al buio. Pare che molti dei 52 milioni di DVD illegali circolati nel 2003 provengano da registrazioni effettuate durante le proiezioni. Si preparano tempi duri per le coppiette....**

## UNDERWORLD (extended cut)

Due stirpi si contendono il primato del nostro pianeta, combattendosi in mezza all'ignara umanità, Vampiri e Licantropi. Dopo secoli di lotta spietata, hanno raggiunto una specie di accordo per evitare stragi inutili. Ma improvvisamente l'equilibrio sembra rompersi, i Lican diventano più aggressivi e tentano di rapire un umano, Michael. La bella Selene, vampira guerriera, sospetta qualcosa e si mette a indagare: scopre così un piano che potrebbe rovesciare completamente le sorti della rivalità fra le due razze, rivalità che affonda le sue radici in antichissimi soprusi e misteriose stragi. Selene prende sotto la sua protezione Michael, contravvenendo agli ordini di Kraven, potente capo vampiro, che la vorrebbe anche come sua compagna. Ma Selene si sta innamorando di Michael e le cose si fanno sempre più pericolose. Decide così di risvegliare dal suo sonno secolare Viktor, vampiro supremo, colui che l'ha "creata". Molte sorprese l'attendono e dovrà ricredersi sulle sue precedenti certezze. Trama non impegnativa, una variazione sul tema dei vampiri con l'aggiunta dei licantropi e un tocco di Romeo & Juliet, per un film visivamente bellissimo, per ambientazione, costumi, fotografia e musica. Grandiose sparatorie, scene di lotta, duelli e squartamenti di grande violenza, vampiri elegantissimi e licantropi ferocissimi. Sono in lavorazione prequel e sequel. La fotografia, sempre notturna e in interni bui, è immersa in una luce bluastra molto suggestiva, ben restituita sul DVD, con un'immagine pulita e nitida. Audio potentissimo e assolutamente coinvolgente.

Extra da disco doppio, con numerosi speciali molto interessanti sulla realizzazione delle creature, dei trucchi e degli stunt. La versione in DVD dura una decina di minuti in più rispetto al film originale.



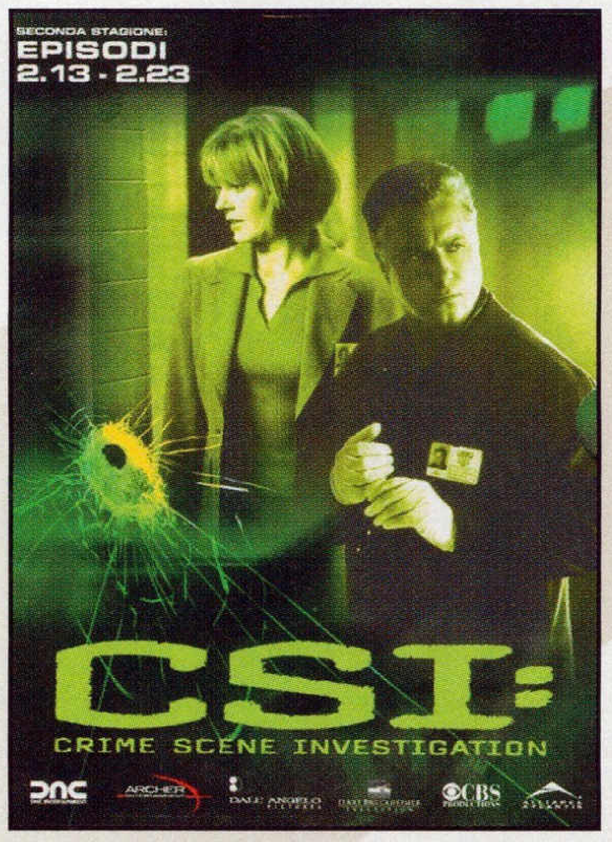

SCHEDA

Regia: Len Wiseman
Cast: Kate Beckinsale, Scott Speedman, Michael Sheen, Shane Brolly, Bill Nighy
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
**Extra: commento di Wiseman, Beckinsale e Speedman; errori sul set; dietro le quinte, con speciali su effetti visivi, creature, acrobazie, immagini e suoni; video musicale; storyboard a confronto; spot tv e trailer vari**

**€ 25,99**

## CSI Crime Scene Investigation

Continua la pubblicazione su DVD della serie, per gli episodi ancora ambientati a Las Vegas, in un cofanetto sempre elegante. Nel quarto e quinto disco sono presenti otto episodi, nel sesto tre episodi e gli extra, per un totale di undici puntate. Le storie sono sempre interessanti, così come le soluzioni: l'ispirazione per la sceneggiatura proviene da casi realmente accaduti o da fatti di cronaca curiosi e i metodi di indagine sono basati sulle reali tecniche usate dalla polizia scientifica. Infatti Liz Devine, per 15 anni al servizio proprio alla Scientifica, è consulente della serie. Sempre valido e curato l'aspetto "estetico", nella fotografia e nelle scelte musicali. L'immagine è buona, come nei precedenti cofanetti, pulita e ben contrastata e l'audio è molto efficace, potente e dettagliato. Peccato per la mancanza della traccia originale (data l'abbondanza del materiale si sarebbe dovuto inserire un quarto disco). Extra numerosi e interessanti: il CSI tour è una visita sui set, guidata dallo scenografo, che mostra i cambiamenti apportati in due anni di lavorazione; Locations mostra dove vengono girate alcune scene della serie, delle quali poche proprio a Las Vegas; il Making è una serie di interviste con i realizzatori/produttori Zuicker, Bruckheimer, Cannon, Mendelshon e Donahue, su problemi inerenti trame e soluzioni dei casi, sottolineando lo sforzo compiuto per rinnovarsi, rimanendo sempre verosimili e realistici. Ne "Gli strumenti scientifici", Liz Devine ci guida attraverso tutte le attrezzature (vere) usate nel corso delle indagini.




SCHEDA

Seconda stagione, episodi 2.13-2.23
Regia : varie
Cast : William Petersen, Gary Dourdan, Marg Helgenberger, George Eads, Jorja Fox, Paul Guilfoyle
Distribuzione: DNC
Lingue: italiano
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1:77.1
Audio: DD 5.1
Dischi: 3
**Extra: CSI Tour; locations; making of; gli strumenti scientifici; trailer terza stagione**

**€ 59,00**

## STAR TREK VOYAGER

SCHEDA

Stagione 1 (Season 1)
Stagione 2 (Season 2)
Regia: varie
Cast: K. Mulgrew, R. Beltran, R.Dawson
Distribuzione: Paramount
Lingue: italiano, francese, spagnolo, inglese, tedesco
Sottotitoli: it, ing, fr, ted, sp, dan, norv, ola, sved, ingl. non udenti
Schermo: 1.33:1
Audio: ita, fr, spa DD 2.0, inglese, tedesco DD 5.1
Dischi: 6
**Extra: filmati diversi, fra cui: affrontare l'ignoto; la capsula del tempo; il primo capitano; riflessioni sul cast; in esterno con i Kazon; gli effetti speciali; la partenza sul Web; scienza vera; the experience; easter egg; sabotatore straordinario, Seska; invasione Borg in 3D; progettando la USS Voyager ecc.**
**€ 99,99**

È iniziata l'uscita della serie Voyager: sette cofanetti, dall'elegante design, raccoglieranno tutti i 172 episodi della serie più futuristica e tecnologica di Star Trek, compresi quelli inediti. L'equipaggio di questa nave stellare sta dando la caccia all'astronave Maquis, guidata da ex ufficiali della flotta divenuti fuorilegge. Entrambe le navi verranno trascinate 70.000 anni luce più lontano. I due equipaggi dovranno allearsi, per unire le forze e scoprire il modo di tornate indietro. Durante il viaggio incontreranno razze e mondi sconosciuti e impareranno a conoscersi e rispettarsi.
Interessanti e insoliti i nuovi caratteri dei protagonisti.
Nella Stagione 1, sui primi quattro dischi troviamo sedici episodi (il primo dura 90 minuti, era il pilot della serie). Sul quinto ci sono numerosi extra, quasi un'ora e mezza di materiale. Sul sesto troviamo due episodi della serie classica, mai usciti in DVD (85 minuti). La Stagione 2 contiene 26 episodi e gli extra sono sul disco 7. I contenuti speciali sono documentari, interviste, gallerie fotografiche, filmati sugli effetti speciali, approfondimenti dei personaggi. Nel complesso, l'immagine è molto nitida e definita, ben contrastata e luminosa. Discrete le tracce audio, anche quelle in semplice 2.0, con i dialoghi nitidi e un buon coinvolgimento ambientale.

## MYSTIC RIVER

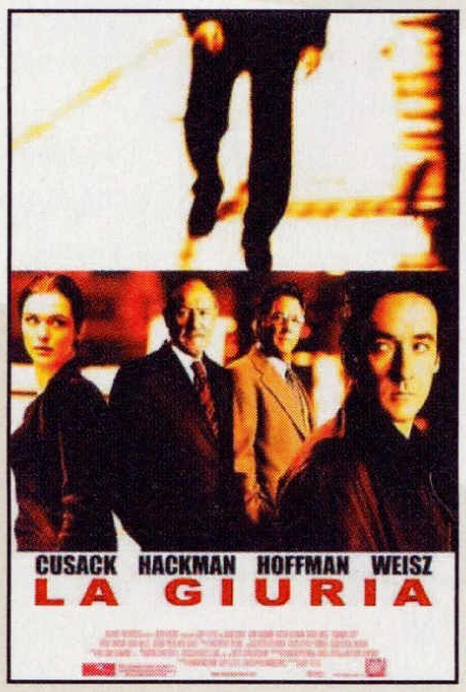
SCHEDA

Regia: Clint Eastwood
Cast: S. Penn, T. Robbins, K. Bacon
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano inglese anche non udenti. Negli extra: ingl, it, ted, fr, ola
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
**Extra: speciale "Dalla pagina allo schermo"; Mystic River, dietro la storia; The Charlie Rose Show: interviste con Eastwood, Robbins e Bacon; trailer**
**€ 28,40**

Molte volte ci siamo chiesti quanto le nostre azioni influenzino il nostro destino o se invece le vite scorrono trasportate inesorabilmente nella corrente del fato, già in qualche modo predeterminate. Tre ragazzi sono compagni di giochi in un quartiere sottoproletario di Boston, uno viene sequestrato da una coppia di pedofili, sotto gli occhi degli amici impotenti. Riesce a fuggire dopo quattro terribili giorni. Questo evento cambierà per sempre le vite di tutti. Dave, il rapito (Robbins), rimane segnato dal trauma per sempre, pur sposandosi e diventando padre. Jimmy (Penn), diventa un duro e implacabile malavitoso, ossessionato dal pensiero di proteggere i propri cari, mentre Sean (Bacon) fa carriera come detective della Omicidi. Quando nel quartiere viene commesso un delitto orribile, gli equilibri degli ormai stentati rapporti fra i tre si spezzano, scivolando nella tragedia. Sembra che al proprio destino non si possa sfuggire, giusto o ingiusto che sia. Tutti pagheranno per colpe non proprie, trascinati dalla corrente della vita. Il film è tratto dal romanzo La morte non dimentica di Dennis Lehane e i personaggi risentono a tratti di una caratterizzazione troppo letteraria, specie quelli femminili. Ma la bravura degli interpreti riscatta tutto: il tormentato e infelicissimo Robbins, Bacon, in uno dei suoi rari ruoli positivi, e soprattutto Penn (Oscar per questo film), duro e biblicamente condannato al dramma. Gran film di attori e regia, senza effetti speciali (succede ancora...). Immagine nitidissima, molto ben contrastata, nelle tinte poco sature della fotografia originale. Ottimo l'audio, efficace e coinvolgente. Extra abbondanti ed interessanti, con numerose interviste a regista, cast, sceneggiatore e autore del libro.

## LA GIURIA (RUNAWAY JURY)

Un uomo fa irruzione in un ufficio, sparando all'impazzata, uccidendo diverse persone innocenti. La vedova di un dirigente fa causa ai produttori di armi, accusandoli di vendere strumenti di morte troppo liberamente (tema particolarmente scottante negli USA, vedi Bowling a Columbine).
Il suo avvocato è Wendall Rohr (Hoffman), anziano avvocato idealista, dal grande senso etico. Ma gli avversari non si preoccupano di opporgli un avvocato altrettanto valido, bensì chiamano Rankin Fitch, spregiudicato specialista in "formazione di giurie", allo scopo di manipolare le sentenze in modo sommerso. Ma anche nella giuria, nonostante le "attenzioni" di Rankin, c'è un personaggio poco limpido. Si tratta di Nick Easter (Cusack), giovane uomo dal passato misterioso, anche lui interessato a influenzare le coscienze dei giurati suoi colleghi. Insieme a una misteriosa amica, ricatta entrambi gli avvocati. Chi vincerà? Fino alla fine sembra che non ci siano "buoni e cattivi", tutti sono dei manipolatori, perché sembra che nessuno di fidi di una giustizia che segua regolarmente il suo corso. Ottimo cast di grandi interpreti.
Il film è liberamente tratto dal romanzo omonimo di John Grisham, maestro indiscusso del legal-thriller. Liberamente perché in origine le multinazionali inquisite erano quelle del tabacco, mentre qui si parla di armi. Questo significa forse che a Hollywood hanno più paura di indispettire i fabbricanti di sigarette che quelli di armi? Curioso... Immagine molto pulita e definita, audio potente e dettagliato, per essere un film di dialoghi. Extra ottimi, quasi un'ora, degni di una versione a due dischi, con scene eliminate e altre approfondite con commento in video (con attenzione particolare alla scena in cui Hackman e Hoffman recitano insieme per la prima volta), speciali su scenografia, fotografia, montaggio, recitazione.




SCHEDA

Regia: Gary Fleder
Cast: John Cusak, Gene Hackman, Dustin Hoffman, Rachel Weisz
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
**Extra: commento del regista; due scene tagliate; due scene selezionate con commento; analizzando la scena; improvvisando; l'effetto d'insieme; il making of; luce ed ombra; una visione di New Orleans; il ritmo**
**€ 24,99**

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

# Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

**Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party**

**No, non chiedetemi di scrivere un cappello decente. È agosto e sto cercano di recuperare il sonno arretrato di quest'anno. Voglio darvi un consiglio, però! Smettetela di andare in giro all'aria aperta, di giocare con i vostri amici e di divertirvi sotto il sole estivo: chiudetevi in casa davanti a una console, che è tutta salute! Non sapete a cosa giocare? Ve lo suggerisco io...**

## VAN HELSING

Qual è il vero limite dell'essere sboroni? Probabilmente la celebre famiglia Van Helsing lo conosce, tant'è che il Gabriel Van Helsing protagonista di questo gioco (ispirato all'omonimo film) sboroneggia a destra e a manca. Il gioco è una sorta di Devil May Cry con il protagonista diverso: trattasi di un action in 3D nel quale guidate il buon Gabriel, che deve riempire di botte e/o piombo Dracula, il mostro di Frankenstein, l'Uomo Lupo, Igor il gobbo, gargoyle, zombi e mostrame assortito. E tutto questo perché? Perché Dracula vuole diventare papà. Non ha senso, vero? Non ditelo a me, se ci hanno fatto anche un film... La descrizione di questo titolo potrebbe anche chiudersi qui, tanto non c'è altro da sapere: una volta che siete entrati nei panni del nostro eroe, dovrete solo proseguire per l'unica via possibile, a volte attivando degli interruttori, altre volte usando un rampino per dondolarvi allegramente da una parte all'altra di un crepaccio e/o per arrampicarvi su posizioni rialzate. Durante il periglioso viaggio per le montagne transilvane, potrete entrare in possesso di nuove armi, che si aggiungeranno a quelle iniziali e che comprendono balestre, fucili, pistole elettriche e mitragliatori, il tutto a vantaggio del dolore che potrete infliggere. Sebbene Van Helsing sia migliore del comunque deludente Devil May Cry 2, non va oltre un giudizio discreto. Presenta molte situazioni differenti e nemici ben caratterizzati, ma alla fin fine il gameplay resta piuttosto povero e privo di elementi significativi. La grafica e il sonoro si collocano nella media e il principale punto di attrattiva del gioco sta nella sua azione furiosa, che non lascia tempo di pensare e che non concede pause. Da un certo punto di vista, questo è un bene, perché coinvolge completamente il giocatore. Da un altro è invece un male, perché è un espediente con cui si è cercato di nascondere la scarsa originalità e la mancanza di tocchi di classe. Pensando alla sostanza, però, propenderei più per la prima ipotesi. Il difetto che veramente non si può perdonare a Van Helsing sta però nella scarsa longevità: lo si finisce in una giornata di gioco intensivo e gli unici avversari che pongano qualche problema sono i boss finali. Neanche tutti, tra l'altro, giacché la maggior parte di essi, nella miglior (peggior?) tradizione dei giochi d'azione, hanno un punto debole che può essere sfruttato ripetendo a oltranza la stessa sequenza di mosse. Per gli amanti del film.

## ATHENS 2004

Quando leggerete queste righe, le Olimpiadi saranno in pieno svolgimento e, ammesso che la Grecia riesca a completare le strutture necessarie (io sto scrivendo a fine giugno e non hanno ancora finito), atleti di tutto il mondo staranno cercando di imitare quello che Mirko fa tutti i giorni: sforzarsi come delle bestie senza ottenere alcunché oltre al pubblico ludibrio. Volete fare lo stesso anche voi? Come potete non essere attratti da una prospettiva tanto invitante? Se non riuscite a resistere al fascino olimpico di questa manifestazione, potete tranquillamente rifarvi con Athens 2004, il gioco ufficiale delle Olimpiadi greche. Oh, mettiamo subito in chiaro che Athens 2004 basa buona parte delle discipline olimpiche che simula sulla antica e nobile arte della distruzione dei pulsanti. Come da tradizione, infatti, molte gare richiedono che pigiate alternativamente i tasti X e O quanto più velocemente possibile, in modo da accumulare energia da fare esplodere al momento dell'azione. Per esempio, nelle gare di salto con l'asta, premere i tasti serve per prendere la rincorsa prima di puntare effettivamente l'asta stessa e compiere il balzo. Nel sollevamento pesi, invece, rappresenta la forza che impiegate nell'alzare il bilanciere. Io personalmente non sono un grande fan di questo metodo: mi ricorda troppo tutti i joystick che ho stroncato con il vecchissimo Decathlon; anche se l'applicazione è diversa (qui si tratta di premere pulsanti, non di smanettare), il principio di base è lo stesso. Inoltre, trovo piuttosto scomodo il fatto di dover pigiare due pulsanti anziché uno solo (benché questa non sia certo una novità). Le tipologie di gara che dovrete affrontare risultano molto varie e sono suddivise in diverse categorie, molte delle quali a propria volta scisse tra maschile e femminile. Abbiamo, per esempio, il nuoto a farfalla, a stile libero e a dorso, oppure il salto a ostacoli (a piedi e a cavallo), la ginnastica a corpo libero, il lancio del disco e del peso e così via. Non tutte queste discipline andranno affrontate con il sistema del martellamento sui pulsanti: alcune, come per esempio il tiro con l'arco e il tiro al piattello, richiedono più prontezza di riflessi. Athens 2004 ha la pecca di un sistema di controllo che non convince, ma la grande varietà degli eventi e la buona qualità tecnica (a parte qualche incertezza nella costruzione degli atleti) lo rendono un titolo indicato agli appassionati dei multievento.

## HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN

Il mago più popolare della letteratura approda nuovamente sulle nostre console e... e, come per PC, anche in questo caso è un tentativo decisamente più riuscito dei precedenti. La versione PS2 di Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, però, è considerevolmente diversa da quella per computer.
L'ambientazione e alcune situazioni sono le stesse, ma le modalità di risoluzione delle problematiche e l'approccio generale risultano completamente differenti. In questo gioco dovrete infatti muovervi tra la scuola di Hogwarts e i suoi immediati dintorni, affrontando situazioni a metà tra l'action in 3D e il puzzle game. A volte dovrete combattere contro dei mostri e affidarvi alle vostre abilità offensive per superare un determinato passaggio; in altri casi, vi toccherà invece interagire con gli elementi dello scenario per aprire delle uscite. Accadrà altrettanto spesso che dobbiate mescolare le due tipologie di azione, fronteggiando nemici e azionando interruttori al tempo stesso. A questo scopo, dovrete sfruttare le capacità peculiari dei tre personaggi principali, ovvero Harry, Rosalino "Ron" Cellamare ed Hermione. Ciascuno di loro può infatti associare alla propria bacchetta magica degli incantesimi differenti, utili a seconda dei casi. In ragione di questo, dovrete decidere di volta in volta quale dei tre personaggi utilizzare: potrete infatti passare dall'uno all'altro in qualsiasi momento (ammesso che sia effettivamente presente, perché non sempre tutti i protagonisti saranno insieme). Il gioco si svolge in un continuo di enigmi e stanze, mentre vi spostate nei meandri di Hogwarts; nel frattempo, potrete godervi una grafica di buona qualità, che presenta dettagli gradevoli soprattutto nello svolazzare dei vestiti. Pur con tutte le differenze che questo titolo presenta rispetto alla versione PC, le sequenze animate e il relativo doppiaggio sono rimasti gli stessi, il che garantisce una onesta quantità di filmati a spiegare la storia. Il gioco è complessivamente un buon titolo, che riesce a mixare in maniera convincente l'azione e gli enigmi. Da un certo punto di vista, può piacere più della sua controparte PC per la necessità di coordinare effettivamente i personaggi e fare un vero e proprio gioco di squadra. D'altra parte, è meno immediato e spesso ci si trova a chiedersi cosa sia necessario fare per proseguire. Buon titolo, ma non eccezionale.

PS2

| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 2 |
| GRAFICA | 3 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 3 |
| LONGEVITÀ | 3 |
| CARISMA | 3 |

74

## .HACK//MUTATION

Secondo episodio della tetralogia dell'.hack project, sbarcata anche in Italia con il suo battage (neanche tanto, in realtà) multimediale. Per chi non lo sapesse, l'.hack project narra le avventure di alcuni personaggi in The World, un MMORPG all'interno del quale si svolgono vicende che si dipanano per quattro videogiochi, una serie TV da ventisei puntate, quattro OAV (che troverete inclusi in DVD con ciascun capitolo dei giochi stessi) e una manciata di serie a fumetti (che mi dicono di pubblicazione imminente, ma continuano a ripetermelo da mesi e io non le ho ancora viste). In mutation riprendete il controllo di Kite e del suo gruppo di amici, in un titolo che, dal punto di vista delle meccaniche di gioco, è praticamente identico al suo predecessore .hack//infection. Ci troviamo, in pratica, di fronte a un classico RPG (e non MMORPG, nonostante l'ambientazione sia quella), che narra del misterioso virus che si sta diffondendo per The World. Stavolta Kite dovrà avere a che fare con le più alte autorità del MMORPG per indagare sulla natura di questo flagello. Un flagello dal quale lo stesso Kite è stato infettato, guadagnandone due poteri fondamentali: La fuga di dati (che gli permette di indebolire i nemici che colpisce, rendendoli degli avversari molto più malleabili) e l'hacking (grazie al quale potete accedere a zone del MMORPG che non sono aperte al pubblico). In genere il gioco prosegue tra escursioni sul desktop del vostro computer fittizio (sul quale ricevete le e-mail e alcune informazioni interessanti), il forum di The World (anch'esso fittizio, dai messaggi del quale potete ricavare ulteriori indizi) e il MMORPG stesso, nel quale, tipicamente, dovrete recarvi presso una località indicatavi in una delle altre sedi e affrontare mostri assortiti (nella maggior parte dei casi dentro un dungeon). Il gruppo che vi potrete portare dietro può essere di tre personaggi al massimo (se avete il file opzioni di infection, potete caricarlo in mutation e mantenere l'esperienza dei protagonisti), scelti tra i vari compagni che incontrerete durante il gioco (o che avete già incontrato nel titolo precedente). mutation è praticamente infection con un altro nome e diversi eventi; data la particolare natura dell'.hack project, questo fatto non influenza il voto più di tanto, giacché era già previsto fin dall'inizio (chi ci spende soldi sa a cosa va incontro, in pratica). Un titolo che coinvolge ma non affascina e che è praticamente inutile senza il predecessore e i seguiti.

PS2

| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 2 |
| GRAFICA | 3 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 3 |
| LONGEVITÀ | 3 |
| CARISMA | 3 |

67

## SAMURAI JACK I

Era questione di tempo: l'eroe di Cartoon Network ha finalmente un videogioco tutto suo. Per chi non sapesse di cosa sto parlando, Samurai Jack è un cartone animato che vede per protagonista il samurai del titolo. Costui, cresciuto fin da piccolo per sconfiggere il malvagio Aku, viene da questi spedito nel remoto futuro, dove il cattivo domina. Lo scopo di Jack è quello di tornare nella propria epoca per abbattere il suo eterno nemico e cancellare così il futuro in cui ha coronato i suoi sogni di potere. E questo è anche l'antefatto del gioco, un action/platform che definire banale sarebbe lontanamente riduttivo. Ora, non fraintendete, Samurai Jack non è particolarmente repellente... Solo risulta talmente simile a troppa roba già vista, che si fa veramente molta fatica a considerarlo più di un titolo sufficiente. Tra l'altro, nemmeno la qualità tecnica risolleva il gioco: si è cercato di riprendere il peculiare aspetto grafico del cartone animato, ma questo si è tradotto in una scarsità di dettagli disarmante. Molti dei fondali hanno un aspetto spoglio e poco accattivante. Ma, per andare con ordine, Jack combatte gli scagnozzi di Aku con la spada, gli shuriken e l'arco. Combinando le tre armi, può sconfiggere i mostri meccanici che gli sbarrano la strada. Tra l'altro, con il passare del tempo, può acquisire nuove spade basate su alcuni elementi naturali, che gli permettono di incrementare il danno che infligge. Jack ha inoltre un potere Zen, termine che sta a indicare una barra che si riempie man mano che abbattete i nemici. Potrete poi sfruttare tale barra per ottenere un momentaneo bullet time alla Max Payne, ovvero un rallentamento del tempo che vi consentirà di muovervi con maggior precisione e di stendere molti nemici forti in un attimo. Alternativamente, potete usare lo Zen per potenziare momentaneamente la spada che state usando. Avete capito l'andazzo? In Samurai Jack sono stati buttati nel mucchio i più tipici elementi dell'action game che vanno di moda negli ultimi tempi; decisamente troppo poco per parlare di un gioco riuscito. Tra l'altro, nemmeno il combattimento è stato particolarmente curato: benché esistano delle sequenze di mosse che possono dare luogo a delle combo, sono raramente necessarie alla vittoria, che si ottiene più che altro pigiando tasti a caso. Ci troviamo dunque di fronte un titolo STRETTAMENTE per appassionati di Samurai Jack, che ricopre poco interesse per chi può ottenere lo stesso tipo di gameplay da altri, più validi, prodotti.

PS2

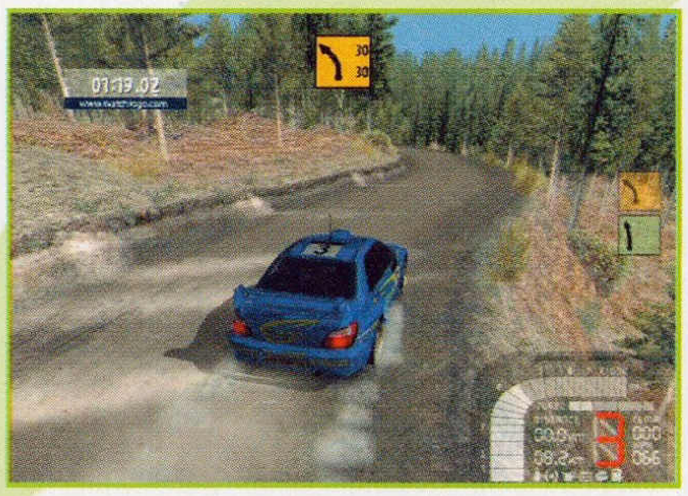
| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 1 |
| GRAFICA | 2 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 3 |
| LONGEVITÀ | 3 |
| CARISMA | 3 |

60

CONSOLEMANIA CORNER

## RICHARD BURNS RALLY

Richard Burns Rally, che si appresta ad arrivare anche su PC, si pone come ideale concorrente della saga di Colin McRae: dove quest'ultima punta tutto sull'immediatezza e sulla velocità di un gioco che, in fin dei conti, resta comunque arcade, RBR è invece un simulatore, e di quelli molto precisi, per di più. In Richard Burns Rally, tanto per dirne una, è difficile anche solo riuscire a restare in strada quando il percorso fa una minima curva, figurarsi completare il tracciato nel minor tempo possibile. Lo scopo finale, come al solito, è quello di portare avanti un'intera carriera di esperto pilota di rally, muovendosi attraverso una stagione che vi richiederà di correre sui percorsi di mezzo mondo. Potrete facilitarvi la vita mettendo a punto l'auto secondo una serie di parametri che vi consentono di sistemare copertoni, sospensioni, sterzo e quant'altro, in modo da ottimizzare le prestazioni del mezzo per ogni singolo percorso. Ovviamente, con il proseguire delle vostre avventure automobilistiche, potrete sbloccare macchine e tracciati nuovi da usare nella gara singola. RBR è una simulazione e fin qui ci eravamo arrivati tutti; il problema sta proprio qui, o - se preferite - qui sta il suo punto di forza. Da una parte il gioco si rivela estremamente soddisfacente per chiunque abbia pazienza o sia un vero appassionato di titoli di guida: le molte opzioni di messa a punto dell'auto e le reazioni realistiche del mezzo in pista sono qualcosa di raramente visto in precedenza. Da un'altra prospettiva, però, è proprio questa forte componente realistica a rendere il titolo poco immediato e giocabile sulla corta distanza. La qualità tecnica è altalenante: sebbene gli scenari e le auto siano dettagliati, a volte danno un'impressione di eccessiva ripetitività. Un gioco forse per pochi: chi vuole semplicemente fare delle corse di rally sta ancora bene con Colin. Se però quello che cercate è una simulazione precisa e se volete una risposta realistica del mezzo, Richard sarà il vostro compagno di gara.



XBOX

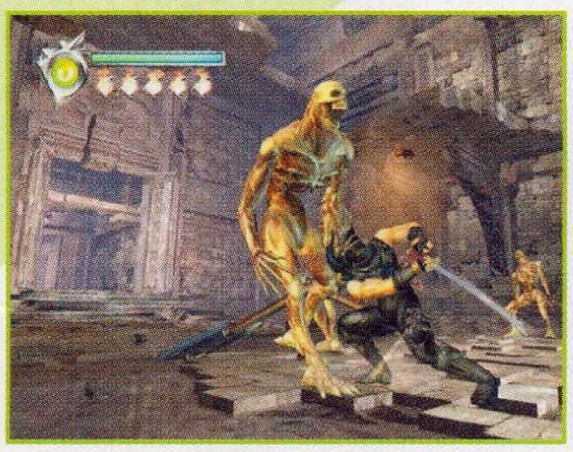
PS2

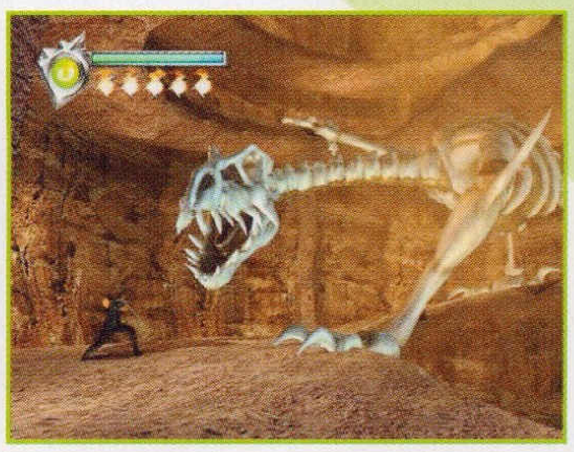
| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 2 |
| GRAFICA | 3 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 2 |
| LONGEVITÀ | 4 |
| CARISMA | 3 |

82

## NINJA GAIDEN

C'è un tizio che si chiama Ryu Hayabusa. Se sia parente di Ken Hayabusa, non lo so, ma so per certo che è un personaggio dei videogiochi piuttosto longevo, visto che bazzica per l'ambiente videoludico da più di una quindicina d'anni e che si è fatto un nome come protagonista dei vari Ninja Gaiden. La sua ultima avventura, questo rutilante titolo per Xbox, lo vede nei panni di un boy scout giapponese. Come saprete tutti, il giuramento dei boy scout giapponesi recita qualcosa del tipo: "Sparirò nella notte; mi nasconderò nelle ombre; ucciderò il mio nemico senza essere visto; aiuterò le vecchiette ad attraversare la strada", e via di questo passo. Dato che aiutare le vecchiette ad attraversare la strada potrebbe essere un po' noioso, il gioco si concentra essenzialmente sull'uccisione dei nemici. Trattasi, all'atto pratico, di un arcade in 3D che vi vede al comando di Ryu. Vostro compito sarà quello di ammazzare una quantità industriale di energumeni che vi assaliranno, andando contemporaneamente in giro a cercare oggetti per sbloccare l'accesso a nuove aree. Sembra poco, eh? E invece è TANTISSIMO. Perché è fatto proprio bene. Una grafica sontuosa, dal dettaglio enorme e dalle animazioni davvero notevoli, fa da sfondo a un titolo in cui l'azione la fa da padrona. Potrete attaccare i cattivi con diverse tipologie di armi per il corpo a corpo o per il combattimento a distanza (arco & frecce e shuriken, nella fattispecie). Tra l'altro, la pugna ravvicinata consente l'utilizzo di molteplici mosse da boy scout, tra cui fendenti di potenza variabile e colpi che possono essere caricati per infliggere più danni di quanti ci si potrebbe aspettare. La notevole agilità di Ryu, inoltre, gli permette di eseguire alcune manovre  parecchio sborone, quali per esempio l'utilizzo delle schiene altrui come trampolini per sottrarsi a gruppi di nemici soverchianti o la classica camminata sui muri, che consente di portarsi alle spalle degli avversari in un attimo. Agilità che può essere usata anche per superare le parti "piattaformiche" del titolo, scalando pareti e balzando da un muro all'altro. Potrete inoltre potenziare i vostri attacchi usando delle pergamene (acquistabili in appositi negozi) che vi conferiscono ulteriori numeri da circo. Che dire? Di tutti i modi che Ryu aveva per tornare su console, ha scelto il migliore: un gioco curatissimo sotto ogni punto di vista, divertente e dal livello di difficoltà ben calibrato. È uno dei pochi titoli che un possessore di Xbox non può assolutamente perdere.





XBOX

| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 3 |
| GRAFICA | 4 |
| SONORO | 4 |
| GIOCABILITÀ | 4 |
| LONGEVITÀ | 3 |
| CARISMA | 3 |

86

## RALLISPORT CHALLENGE 2

Ci sono seguiti che costituiscono semplici update dei loro predecessori. Ce ne sono altri, invece, che apportano significative modifiche al gameplay e all'aspetto grafico dei loro prequel. RalliSport Challenge 2, almeno dal punto di vista tecnico, appartiene alla seconda categoria. La grafica del gioco, che è la prima cosa che salta all'occhio, è stata infatti completamente rifatta, ottenendo un risultato decisamente superiore al precedente. Il livello di dettaglio delle auto e dei percorsi è davvero notevole e non ci sono vere e proprie cadute di tono. Ma andiamo con ordine: come avrete dedotto, RalliSport Challenge 2 è nientemeno che un gioco di rally. La sua modalità carriera consiste nell'acquisizione di diversi gradi di patente, ottenibili facendo punti in apposite gare. Ovviamente i punti in questione sono in quantità tanto maggiore, quanto è migliore il vostro piazzamento. Alcune delle competizioni sono semplicemente delle corse contro un numero variabile di avversari, nelle quali dovete arrivare primi; in altre sono necessari anche dei giri di qualificazione per determinare la vostra posizione sulla griglia di partenza. RalliSport Challenge 2 non è una rigorosa simulazione: l'enfasi è posta sull'immediatezza, la fisica è più funzionale che realistica e sono possibili i classici trucchetti da gioco arcade (vedere l'utilizzo tattico dei guard rail per restare in strada nelle curve strette). In effetti, però, bisogna dire che il sistema di controllo non cambia molto rispetto a quello del primo RSC… Buona parte del divertimento di RSC2 risiede comunque nella possibilità di giocare online tramite Xbox Live!, che permette a un massimo di quindici giocatori di sfidarsi sullo stesso percorso. Questa caratteristica rende RSC2 il titolo principe per chi voglia cimentarsi con il rally in rete. Per quanto mi riguarda, poi, resta il titolo principe anche in un contesto extra-online: è senza dubbio uno dei migliori giochi di guida arcade apparsi su Xbox e al connubio tra ottima grafica e giocabilità immediata e coinvolgente, non si può resistere più di tanto. Se poi non potete proprio fare a meno delle simulazioni, un minimo di messa a punto dell'auto c'è anche qui, quindi non vi potete lamentare… Se apprezzate i giochi di guida, quindi, RSC2 è uno degli acquisti migliori che possiate fare ultimamente. Sì, mi piace decisamente più di Richard Burns Rally.

XBOX

| | |
|---|---|
| QUALITÀ/PREZZO | 2 |
| GRAFICA | 4 |
| SONORO | 3 |
| GIOCABILITÀ | 4 |
| LONGEVITÀ | 4 |
| CARISMA | 3 |

83

# Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

**A partire dall'avvento del Compact Disc nel 1979, praticamente ogni settore dell'elettronica di consumo è stato coinvolto dalla migrazione verso il digitale. Come vedremo, anche radio e televisione non sono state risparmiate da questa piccola grande rivoluzione...**

Nella prima metà del Novecento l'unica emittente radiofonica italiana ebbe un ruolo di primissimo piano nella storia del nostro Paese, prima per la diffusione dei proclami nazifascisti e poi, in seguito alla caduta del regime, per l'organizzazione della resistenza. Al giorno d'oggi, in Italia come nel resto del mondo, la radio è presente ormai ovunque ma il suo prestigio non è più quello di un tempo. Infatti, in seguito all'avvento di nuove tecnologie quali la televisione e internet, l'interesse della popolazione verso questo "antico" strumento di informazione e d'intrattenimento è andato via via attenuandosi. Proprio per questo, negli ultimi anni, si è reso sempre più vivo l'interesse per una radio di nuova concezione, una radio in grado di soddisfare le rinnovate esigenze della società moderna. E' da queste premesse che nasce il sistema DAB (Digital Audio Broadcasting), la più significativa innovazione nella radiodiffusione sonora dai tempi dell'introduzione della modulazione di frequenza (MF).

**Guglielmo Marconi è considerato uno dei padri fondatori della radio. Già all'età di 20 anni aveva intuito che le onde elettromagnetiche potessero essere utilizzate come "mezzo di comunicazione."**

Il nuovo standard per la radiofonia digitale viene presentato ufficialmente nel 1995 nell'ambito del progetto Eureka 147, un consorzio finanziato dalla Comunità Europea e comprendente vari broadcaster, industrie elettroniche e istituti di ricerca.
L'obiettivo del consorzio era quello di garantire, sia all'utenza domestica che a quella mobile, un segnale radiofonico di qualità audio paragonabile a quella del CD e, al tempo stesso, di offrire una serie di servizi innovativi.

**Anche la prestigiosa serie ES della Sony può fregiarsi di un ricevitore DAB. Il prezzo è decisamente elevato, ma le prestazioni sono da primo della classe.**

## ASPETTI TECNICI

Un concetto fondamentale della tecnologia DAB è "l'ensample", ovvero l'aggregazione dei segnali relativi a più emittenti radiofoniche in un unico canale dalla capacità di 2 Mbit/s. E' importante sottolineare come all'interno di ciascun canale lo spazio occupato dalle singole emittenti è del tutto variabile. Ciò consente di configurare opportunatamente l'ensamble a seconda delle esigenze di ciascuna emittente (per esempio un concerto di musica classica richiede molta più banda passante di quanto necessiti un semplice discorso). La versatilità di questo sistema è consentito dallo standard ISO MPEG Layer II (meglio noto come MUSICAM)) che permette di comprimere il segnale audio digitale riducendo la banda passante necessaria per trasmetterlo, senza compromettere eccessivamente la qualità finale. Infatti lo standard MUSICAM rientra nella categoria delle codifiche percettive, così chiamate perché in grado di escludere l'informazione sonora non percepibile dall'orecchio umano sulla base dei fenomeni di mascheramento spettrale e temporale. La tecnologia DAB supporta flussi audio monofonici, stereofonici o dual-mono (due canali indipendenti) con bit-rate variabile da 8 a 384 Kbit/s. Le frequenze di campionamento alle quali può operare sono esclusivamente 24 e 48 KHz.

| Bit-rate (Kb/s) | Livello di protezione | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 24 | / | 64 | 48 | 36 | 24 |
| 32 | 54 | 41 | 36 | 29 | 24 |
| 64 | 27 | 20 | 18 | 14 | 12 |
| 128 | 13 | 10 | 9 | 7 | 6 |
| 192 | 9 | 7 | 6 | 5 | 4 |
| 224 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 256 | 6 | 5 | 4 | 2 | 2 |

**Al variare del livello di protezione e del bit-rate del segnale, il numero delle emittenti aggregabili in un canale DAB può variare da 2 a 64.**

Le frequenze utilizzate dal DAB, valide in tutta l'Europa, sono state stabilite dalla Comunità Europea delle Poste e Telecomunicazioni (CEPT). Al momento sono previsti quattro canali digitali nella terza banda VHF (che comprende le frequenze da 174 a 240 MHz) e ulteriori 15 in banda L (da 1452 a 1492 MHz).
Un vantaggio considerevole della radiofonia digitale rispetto alla radio tradizionale è che, a parità di area da coprire, la potenza necessaria a irradiare il segnale è nettamente inferiore. Un altro aspetto molto importante è l'adozione di reti di trasmissione isofrequenziali. Ciò significa che, diversamente dalle vecchie reti di radiodiffusione che utilizzavano più frequenze (MFN: Multiple Frequancy Nerwork) per coprire una certa superficie, la tecnologia DAB consente di servire aree di qualunque dimensione, siano esse nazionali o locali, facendo uso di un'unica frequenza (si parla quindi di reti SFN: Single Frequency Network). Questo è reso possibile grazie all'utilizzo della modulazione COFDM (Coded Orthogonal Frequency Division Multiplex), una tecnica

**Il Dr Box1 della Terratec si rivela un prodotto estremamente completo. Infatti può essere utilizzato sia come sintonizzatore audio stand-alone, sia per la ricezione dei canali dati quando collegato al PC.**

che consente di ricevere correttamente un segnale radio anche in presenza di riflessioni, purché queste abbiano un ritardo superiore a una certa soglia. Praticamente due ripetitori possono irradiare un'emittente sulla stessa frequenza solo se la distanza fra i due sia sufficiente a introdurre un certo ritardo fra i corrispettivi segnali. In questo modo quello trasmesso dal ripetitore più lontano è interpretato dal ricevitore come un segnale riflesso e, di conseguenza, viene scartato.

In conclusione l'impiego di reti SFN, sfruttando in maniera più redditizia lo spettro radioelettrico, si rivela molto utile soprattutto per l'utenza mobile, finora costretta a convivere con tutti i disagi derivanti dall'utilizzo di reti MFN (interferenze, cammini multipli, effetto doppler ecc..)

## I RICEVITORI

L'utilizzo di un ricevitore digitale è sicuramente più agevole di uno tradizionale, prima di tutto perché non è più necessario sintonizzare nuovamente le emittenti radiofoniche quando ci si sposta da una zona all'altra. In secondo luogo va tenuto conto del fatto che la procedura di memorizzazione dei vari canali è completamente automatizzata. Infatti è il ricevitore stesso a cercare nello spettro delle frequenze, fissate per legge, la presenza di eventuali ensamble. Al momento, nelle zone della penisola raggiunte dal servizio DAB, è possibile ricevere esclusivamente due "bouquet" di emittenti: il primo comprende otto programmi gestiti dalla RAI, il secondo nove network privati (RIN, Radio DeeJay, Radio Italia, Radio 24, Radio Maria, M20, RDS, Radio Radicale e Radio Capital). A conti fatti utilizzare un ricevitore DAB si rivela molto simile a quanto siamo abituati a fare con un qualunque lettore CD. Infatti, una volta individuato un canale fra quelli disponibili, basterà servirsi dei tradizionali tasti "up" e "down", normalmente utilizzati per attivare la ricerca, per selezionare l'emittente che si intende ascoltare.

Come già accade per i servizi analogici RDS (Radio Data System), anche la radiofonia digitale può servirsi di particolari messaggi della lunghezza massima di 128 caratteri. Queste etichette di testo, in grado di fornire il nome dell'emittente, il tipo di programma trasmesso e altre informazioni di questo genere, sono denominate PAD (Programme Associated Data) e possono essere visualizzate senza alcuna difficoltà sul display alfanumerico del ricevitore. Tuttavia, per sfruttare fino in fondo i servizi offerti dalla tecnologia DAB è necessario dotarsi di un display di grandi dimensioni (come quello dei navigatori satellitari) o, meglio ancora, di un PC. In questo modo è possibile ricevere informazioni piuttosto complesse e servizi, anche interattivi, del tutto indipendenti dal programma che si sta ascoltando. Per esempio, tenendo conto della posizione di chi riceve il segnale, il sistema DAB è in grado di fornire in tempo reale dati sul traffico, informazioni turistiche e altro ancora. Se poi si considera la possibilità di utilizzare il cellulare come canale di ritorno, è facile intuire quali siano le infinite potenzialità offerte da questa tecnologia.

**Ormai quasi tutti i maggiori produttori di autoradio hanno in catalogo un prodotto compatibile col sistema DAB. In figura potete osservare il DEH-P90, un modello Pioneer di ultima generazione.**

**Questa cartina mostra le aree della penisola in cui è possibile ricevere il segnale DAB. Per il momento la copertura è abbastanza ridotta ma la situazione potrebbe mutare rapidamente nei prossimi mesi.**

## CONCLUSIONI

In definitiva, la radiodiffusione digitale, grazie all'elevata qualità del segnale, alla flessibilità e alla multimedialità che la contraddistinguono, si rivela indubbiamente un deciso passo in avanti rispetto alla radio che noi tutti conosciamo. Di conseguenza viene naturale chiedersi il perché, in Italia, questo standard non sia ancora riuscito ad andare oltre le solite applicazioni sperimentali. I problemi, come spesso accade nel nostro Paese, sono di natura burocratica. Basti pensare che, in molte regioni, le frequenze della banda VHF deputate ad ospitare le emittenti DAB, sono tuttora occupate dal segnale televisivo di Raiuno. Ormai, da quasi dieci anni, la RAI prevede di spostare la sua emittente principale su altri canali ma, per il momento, ciò è accaduto esclusivamente in alcune città.

Negli altri Paesi europei la situazione è decisamente diversa. Basti pensare che in Inghilterra le emittenti radiofoniche che trasmettono in digitale sono più di 200, mentre in Germania le circa 150 emittenti attive hanno una copertura del territorio prossima al 100%. Con la speranza che nell'immediato futuro la situazione possa sbloccarsi anche qui da noi, non mi resta che darvi appuntamento al prossimo mese per parlare del tanto pubblicizzato "digitale terrestre". Stay tuned...

Vengeance.

**Costituitosi nel 1996, il ClubDAB Italia è il primo consorzio italiano di emittenti private a sperimentare la radiodiffusione digitale.**

### Programmi RAI nel bouquet DAB

*Radiouno*
*Radiodue*
*Radiotre*
*GRParlamento*
*Isoradio*
*IV° canale della Filodiffusione (musica leggera)*
*V° canale della Filodiffusione (musica classica)*

**Nel 1997 la RAI diede il via alla sperimentazione DAB nelle città di Milano e Torino. Attualmente il bouquet RAI comprende sette programmi audio e uno multimediale.**

# TGM MAIL

**LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:**

**XENIA EDIZIONI**
**TGM MAIL**
**CASELLA POSTALE 853**
**20121 MILANO**

## A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardare su cd e poi volate nell'area Premium del sito!!! E ne vedrete delle belle... e anche delle brutte. E delle medie.
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it!** Bello e sempre più desideroso di ricevere corpose mail partorite dalle vostre menti.
- **RAFFOSENTIQUA:** ignorate il buon senso, abolite la logica e scrivete con temerarietà a raffosentiqua@xenia.it

### Prosopopea 1 Giugno 2004 (Hand-Held)

*Mi chiedete sempre quando dove e perché lavorare nel settore di cui parliamo. Potrei rispondervi fornendo l'indirizzo di casa Tosini onde sfracellare i genitali al vostro vicecaporedattore preferito e ottenere una rece di prova. Potrei ma non lo faccio, anche perché i dati sarebbero impietosamente censurati contro qualsiasi libertà di espressione (il che porterebbe a una denuncia all'associazione giornalisti e il tapino sarebbe costretto a presentarsi al cospetto della corte con il numero 7 platinato sulla nuca, la qual cosa - se mi permettete - cadrebbe in un pessimo gusto che sarebbe bene scongiurare).*
*Quindi, in soldoni, la vostra alternativa è un'altra. Leggo e apprendo circa la futura seconda edizione del corso italiano di game design, qualcosa che oltre a rimpinguare le casse dei rispettivi docenti si propone come obiettivo quello di fare dei partecipanti buoni addetti di settore. Che significa? Significa che la ventina di fortunati partecipanti (ehi, non lasciartelo scappare, ci potresti essere anche tu!) dovrà vedersela con un corso della durata di un anno suddiviso in due parti. Dapprima il modulo cultural-teorico, poi il pragmatismo, ossia il laboratorio. Insomma si parlerà di principi del game design, di storia, teoria e critica dell'intrattenimento elettronico. All'interno del corso potrete dapprima imparare a realizzare la vostra idea, quindi mettere in pratica ciò che avete imparato, eventualmente procedendo in gruppi (come quando alle scuole medie facevate le ricerche di scienze). Il profilo che si andrà a sviluppare non sarà espressamente tecnico, anche se sarete indirizzati all'uso di alcuni strumenti utilizzati sul campo dalle software house. Certo, non potrete pretendere di diventare i nuovi John Carmack, diciamo che dovete pensare piuttosto a un Richard Garriott, un Warren Spector o un Peter Molyneux, se mi sono spiegato. Insomma, dovete cercare il tramite adatto in cui veicolare la vostra creatività repressa (e qualche soldino che avete messo da parte per lo scooter) (tanto non vi hanno dato il patentino, quindi che ve ne fate? NdTMB).*
*La cosa parte a ottobre presso l'Istituto Europeo di Design di Milano (l'indirizzo di riferimento è http://www.italiangamedesign.com/pages/1/index.htm)*
*E dopo? Beh, dopo potete passare di qui senza problemi e vi sarete guadagnati tutti gli indirizzi, i numeri di telefono e le generalità per soddisfare i vostri morbosi desideri circa la summenzionata carogna di Paullo. E se non vi basta vi garantisco anche l'autografo di TMB (mica per altro, ma mi sono accorto che corrregge lui, ora). Andateci, stringerete in un amichevole abbraccio di 10 minuti il docente di storia e cultura e non è detto che un giorno non possiate circolare con una maglia recante lo slogan tanto amato dalla defunta Origin e dal suo mentore...*
**Massimo Svanoni**

### Ad libitum sfumando

**"Non serve tanto il desiderio di credere quanto quello di scoprire, che è esattamente il suo opposto" - Lord Bertrand Russell, a proposito dopo 3 mesi passati su Morrowind senza uscire di casa**

Salve Xam,
Finalmente scrivo a TGM Mail. Non l'ho mai fatto, spesso mi sarebbe piaciuto intervenire ma temevo sempre di dire qualcosa di banale, scontato e già sentito. Sulla violenza, però, non posso tacere, è un punto importante per me. Qualcosa per descrivermi: sono di Udine, ho 20 anni, mi piacciono le armi da fuoco, giocare a soft air e giocare a videogiochi FPS single player; io ho visto persone che conoscevo da qualche mese cambiare opinione e atteggiamento nei miei confronti perché venute a sapere di una o più di queste passioni.
Possibile? Che lo sia o no, non sono qui per parlar di questo.
Fino a poco tempo fa pensavo che un qualsiasi Need For Speed fosse più pericoloso di un GTA, poiché è più probabile nella vita comune trovarsi alla guida di un'auto sportiva su strade frequentate, che in centro città con un'arma carica in mano; eppure non è tutto qui.
Io ho seccato freddamente i terroristi di Splinter Cell, Ghost Recon e Rainbow Six, ho fatto a pezzi i Marines di Half-Life e i Charlie in Vietcong, ho sparato a caso sulla folla in GTA 3 e Vice City; vado a giocare a soft air nei boschi friulani con i miei amici e con altri club; vado anche al poligono a sparare un po' con le armi mie e del mio vecchio e più rumore faccio, più sono contento. Da quando avevo 14 anni sono a contatto con armi vere e non ho mai fatto una pazzia. L'altro giorno poi ho visto il filmato di Al Jazeera in cui dei terroristi decapitano il camionista (o quel che era) americano. Io ho rabbrividito e ho dormito a stento, quella notte.
Il punto è che in quella scena c'era un "sapore di verità" che i videogiochi generalmente non danno. A me Soldier Of Fortune 2 non è piaciuto, perché al di là del realismo grafico delle scene truculente, mi è sembrato che non avesse molto altro da offrire; in più mi veniva spesso da fermarmi a guardare il corpo di un nemico straziato, ma non certo per esaltazione, bensì a chiedermi cosa davvero significasse. Che senso ha cercare il realismo in un videogioco?
Il tuffo al rallentatore di Max Payne (e seguito) è una delle invenzioni videoludiche più squisite pur avendo poco di realistico; lo stesso gioco non ha avuto bisogno di sanguinamenti abbondanti per piacere a tutti (o quasi). XIII ha un tale carisma e una tale atmosfera da risultare irresistibile, ma ha una grafica da fumetto (il sangue c'è, quello sì). Il fenomenale humor dei due No One Lives Forever conferisce al gameplay un'impostazione arcade e il sangue non viene visualizzato. Molti dei giochi più geniali e coinvolgenti non si fondano sul realismo, ma sulla spettacolarità, sull'atmosfera e sulla personalità dei protagonisti.
Il mondo dei videogiochi rischia di raccogliere la tendenza del mondo del cinema, sprecando la capacità comunicativa che lo rende un'arte

**MOLTI DEI GIOCHI PIÙ GENIALI E COINVOLGENTI NON SI FONDANO SUL REALISMO, MA SULLA SPETTACOLARITÀ, SULL'ATMOSFERA E SULLA PERSONALITÀ DEI PROTAGONISTI - SOSIA**

**PERCHÉ IN UN PERIODO STORICO COME QUELLO CHE STIAMO VIVENDO, IL SETTORE VIDEOGIOCHI RICERCA POCO IL FANTASTICO E ANZI CHIEDE A GRAN VOCE LA SIMULAZIONE DEGLI ORRORI QUOTIDIANI? - SERGIO DONATO**

per seguire il trend delle masse che si esaltano facilmente davanti al realismo e alla tecnica, che prende sempre di più il ruolo di fine ultimo piuttosto che mettersi al servizio dell'espressività artistica.
Mandi.
**SoSia**

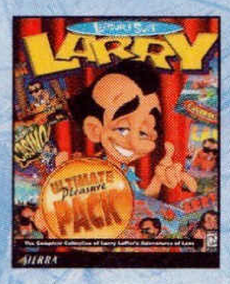
*Ti dirò, a me non è piaciuto Far Cry, non ho il computer per gustarne le doti e quindi della tecnica di cui si fa vanto me ne è fregato poco. Mi sono goduto con estremo ludibrio le luci di Pandora Tomorrow, specie quelle fiere&potenti dei falò ma il gioco mi ha lasciato solo quei colori, niente emozioni allo stato primitivo (anzi).*
*Ho rosicchiato con ingordigia i chiaroscuri di Thief 3 e proprio in quest'evenienza sono giunto a una conclusione, che c'entra poco con il discorso che stiamo facendo ma vi riporto ugualmente giusto per rimpolpare il corpo del testo. Avete presente tutte quelle locazioni, quei meandri e quelle possibilità che i programmatori infilano all'interno di un gioco a corredo della trama principale? Parlo delle sezioni non necessarie al completamento dello stesso. Ebbene, se qualche eone addietro il gusto nel videogiocare stava proprio nel trovarli tutti e arrotondare il punteggio complessivo, oggi a mio parere il meccanismo funziona in senso opposto.*
*In altre parole lasciare scorci di mappa, sottoquest e amenie varie irrisolti contribuisce a donare una quarta dimensione al gioco che abbiamo per le mani trasformandolo in un'esperienza. La scelta di non svelare tutto diventa necessaria per preservare la sospensione dell'incredulità. Mi sbaglio?*
*Non avete provato allo stesso modo mio la sensazione di falso quando, vicino alle fasi finali di un'avventura o di un gioco di ruolo, vi siete dati all'esplorazione selvaggia, portando davanti allo schermo ogni singola texture? Vi parla un fresco reduce da questa esperienza; nelle prime fasi di Thief 3, nei panni di Garrett scivolavo tra le ombre della città chiedendomi quale affascinante scorcio mi si sarebbe spalancato oltre la prossima pietra d'angolo, oltre il portone.*
*Nei momenti finali sapevo perfettamente quello che mi attendeva, correvo da un capo all'altro della cittadina con la sicurezza e la precisione di chi vede il codice della matrice. E proprio allora - quando uscivo dalla paura di essere scoperto, colpito, fermato - il gioco perdeva il suo fascino. Sensazione simile l'ho provata per Morrowind, cui tuttavia non sono riuscito a sollevare sino in fondo la sottana.*
*Aggiungo quindi questo particolare aspetto all'elenco che propone SoSia e a questo punto vi chiedo: che ne pensate? Esiste un sistema per conservare fascino e carisma sino in fondo? Occorre lasciare sempre e comunque qualche elemento al di là dell'orizzonte visibile oppure esiste un altro sistema?*
*Sono tutt'orecchi!*

## AVVERTENZE D'USO

Periodo di caldo senza tregua, di boccheggianti pomeriggi passati al cospetto di una stanza riscaldata dal sole su un fronte e dal maledetto personal computer sull'altro. Momenti che si vorrebbe vivere invariabilmente tra le brezze montane oppure immersi in qualche acqua salata comprensiva di abbondante quantità di costumi femminili al pascolo. O ancora darsi a peregrinazioni notturne senza fine nel proprio giardino.
Sono climi come questo a uccidere le parole, a mutare il significato di qualsiasi cosa, a rendere obbligatoria la sosta nel box che state leggendo. Quanto meno per prendere una boccata d'aria.

**IED**
Locazione cara ai giovani virgulti in cerca di info tecniche&culturali all'unico scopo di poter affermare "questo l'ho fatto io" dinanzi all'ennesimo clone di tetris.

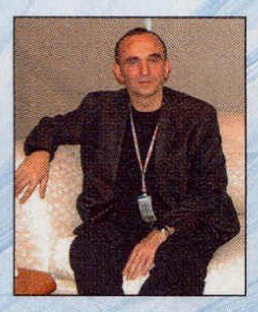
**LARRY LAFFER**
Alter ego nel microcosmo del videoludo di Peter Molyneux; beh, non potete dire che non gli somigli, dai...



**ITALIA**
Nazionale che più di ogni altra riesce nel compito di illudere il povero tifoso e più di ogni altra si rivela puntuale nel farlo ridere.

**MONDI**
Luoghi anche non esistenti in cui tante persone possono divertirsi assieme o nella più totale solitudine; per crearli al giorno d'oggi non basta il patentino di divinità, ci vuole scibile. Nota: non necessariamente tondi.

**PETER MOLYNEUX**
Magnate della creatività nel videogioco pronto a baciare in fronte nuovi e inattesi talenti e a farli lavorare per loro immensa gioia sino a 14 ore al giorno.



**POIROT**
Nuovo inquilino di casa xam; predilige escursioni notturne in giardino, preferibilmente in zona siepe. Dotato di grande simpatia, enorme senso tattico e infinito acume; doti queste che gli conferiscono gran successo presso il pubblico femminile.

**THIEF 3**
Realtà virtuale tanto cara a borseggiatori e affini; il suo fascino è destinato a un premeditato e inesorabile esaurimento con l'avvicinarsi delle battute finali?

**XAM**
Amico di animali & videogiochi; condivide l'ecosistema con una serie di gatti con un paio di code in 4 ma per contro poco avari quanto a morbidume. Recentemente entrato in contatto con una nuova pungente specie.

## Rotola rotola

**"La città moderna è la struttura sociale più vulnerabile mai concepita dall'uomo" - Martin Oppenheimer, incapace di mantenere in attivo il bilancio a Sim City 4**

Caro xam,
non mi sento di parlare di me stesso come di un bigotto ma come di uno a cui piace pensa-

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
IL CATALOGO ONLINE CON OLTRE 3000 ARTICOLI PER TUTTE LE CONSOLLE
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT
BLACK BOX Games
a CASTELFIORENTINO (FI)
tel. 0571684774 fax 0571628989
PUOI RICHIEDERE I PRODOTTI DEL CATALOGO ANCHE PRESSO I SEGUENTI NEGOZI: (I prezzi applicati a negozio, possono variare da quelli online a discrezione dei titolari)
PUNTO SOFT via del Commercio 21 Poggibonsi (Si)
PLAYPLANET via Dante 26 Follonica (Gr)

re, pratica che purtroppo in tempi di De Filippi e Costantini si accosta più al bigottismo che alla filosofia. Mi spiace riprendere il discorso della precedente mail, ma quando non riesco a eliminare un dubbio mi devo porre per forza una domanda. Perché in un periodo storico come quello che stiamo vivendo, in cui terrorismo e conflitti vanno in scena tutti i giorni dagli schermi televisivi e dalle pagine inchiostrate, il settore videogiochi ricerca poco il fantastico e anzi chiede a gran voce la simulazione degli orrori quotidiani?
Sfogliavo l'ultimo TGM e venivo assalito da preview di futuri giochi di guerra; per non considerare quello che già offre il mercato. Qualcuno potrebbe tirare fuori dal cilindro la solita spiegazione che chiama in causa l'esorcizzazione del male attraverso la simulazione dello stesso; ritengo tuttavia che in questo caso si possa tranquillamente parlare di un'insensibilità strisciante o, per fare gridare allo scandalo, di una morbosità ignorante. Ho come l'impressione che non si voglia esorcizzare, ma far perdere valore alla serietà degli eventi. Ricondurre tutto a un gioco, appiattendo e drogando la realtà e non ultima l'adolescenza, da sempre debole perché fortemente recettiva. É ovvio che una software house non si possa far carico degli equilibri psicologici mondiali, ma dispiace pensare che avendo a disposizione delle linee di codice si preferisca programmarle per riprodurre un AK47 in 3D piuttosto che un nuovo pacman bidimensionale. Lo so. C'è gente che compra, che fa il mercato: di certo non aiuta a risollevare la sensibilità di un'umanità il cui mondo non si sa bene da che parte andrà a rotolare.
Saluti,
**Sergio Donato**

*Dispiace pensare tante cose, Sergio. Solo che ormai siamo grandi e non ci stupiscono più queste conclusioni.*
*Quale discriminante adotteranno mai nello scegliere di simulare uno scenario terroristico piuttosto che un mondo colorato e privo di amarezze o anche una qualsiasi altra realtà storica? Lo stesso buon senso utilizzato nel produrre cloni su cloni. Ci sono queste belle software house, che sono caseggiati mediamente grandi adagiati nel loro isolato all'interno del cuore pulsante di ogni città. Ma ci sono anche ranch o blocchi di cemento meglio assortiti nel mezzo delle campagne texane o che altro. Questi edifici una volta erano cantine, una volta contenevano una manciata di persone uscite dall'università con gli occhiali un po' spessi o con dei talenti non comuni. Poi la storia e il successo li hanno portati a mettere su pancia, a gonfiarsi, gli steroidi del benessere.*
*Quelli bravi sono finiti in cima e si sono trovati fianco a fianco con personaggi che non avevamo mai incontrato prima, gente che ha parlato loro di bilanci, entrate e uscite, matematica noiosa.*
*In tutto ciò le idee sono andate affogando o meglio sono state circondate da tante altre cose e prese alla sprovvista si sono dovute dare per vinte o quasi. Molti uomini sono diventati aziende, talora hanno fatto il passo più lungo della gamba e si sono inchinati all'idea del venduto.*
*Si è cominciato a parlare di mercato e le bocche in cerca di cibo si sono moltiplicate; manager, pr, distributori, intermediari di varia fatta, il concetto di azienda ha messo le sue radici.*
*Da quel momento in poi qualsiasi discorso etico non ha più avuto senso se non davanti a un bicchiere in un pub o tra le pagine postali di una rivista.*
*Dobbiamo vendere! Dobbiamo produrre qualcosa che sia gradito, incontrare i favori del pubblico, non siamo benefattori. Immagino frasi lapidarie di questo genere di fronte a qualche idea rivoluzionaria partorita durante il periodico brain-storming. E il ragazzo con l'idea geniale china il capo e colpo dopo colpo molla l'osso.*
*Del resto se solo pensi alle dimensioni raggiunte dall'intero mercato ti verrà certamente da chiederti cosa c'entri tutta questa gente con il videogioco. Leggo in questo periodo gli albi conclusivi di un fumetto - F, motori in pista - che tra le altre cose affronta la dicotomia tra etica e filosofia aziendale, generalmente due argomenti che vanno per diverse direttrici. Il personaggio al centro della vicenda tenta di [ri]formare la struttura della sua azienda secondo un nuovo concetto di progresso in armonia con natura e ambiente; la conclusione a cui arriva Noburu Rokuda attraverso il suo Soichiro Akagi è il fallimento. Per quale ragione? Semplice, l'azienda è costruita per far soldi, non per far vivere meglio; non c'è altra filosofia se non la logica del denaro a fare da colonna portante e tutto il resto passa in secondo piano. Sarebbe bello entrare nell'aula universitaria di una facoltà di economia e ascoltare un docente che parla di profitto ma anche di impatto ambientale, di budget e di qualità del lavoro, di target e di etica. Probabilmente non succederà mai e sono condannato a continuare a sperare, in attesa dalla prossima lancinante eruzione di idealismo.*

**DISPIACE PENSARE CHE AVENDO A DISPOSIZIONE DELLE LINEE DI CODICE SI PREFERISCA PROGRAMMARLE PER RIPRODURRE UN AK47 IN 3D PIUTTOSTO CHE UN NUOVO PAC-MAN BIDIMENSIONALE - SERGIO DONATO**

## Non ti sopporto più... davvero

**"Rendete visibile quello che, senza di voi, forse non potrebbe mai essere visto" - Robert Bresson, per telefono a Riki nel giorno della copertina di TGM**

Caro Xam,
ti scrivo questa mail perché non ce la faccio più. Non ce la faccio più a vedere tutti questi giochi con protagonisti i corpi militari U.S.A, soprattutto alla luce delle foto e degli eventi che sono venuti fuori ultimamente. Basta omaggiare l'America come se fosse l'ultimo baluardo di bontà, di civiltà e tante altre belle parole. Basta attingere alle guerre passate per trarne un gioco. Se l'Italia fosse stata coinvolta in una guerra che io avessi vissuto personalmente, e 30 anni dopo vedessi mio nipote giocare alla sua versione digitale, beh, non so come la prenderei, soprattutto se la guerra mi avesse sottratto delle persone da me amate.
Sono arrabbiato, perché magari fra 2 anni avremo un gioco (ovviamente dalla parte degli americani) in cui vivremo la guerra di questi giorni, e noi saremo gli eroi senza macchia.
ATTENZIONE, perché non voglio dire che l'esercito U.S.A è composto solo da gente amorale, ma in ogni cesto ci sono delle mele marce e i programmatori non possono sapere se queste sono la maggioranza o la minoranza: per tanto non bisogna sventolare il proprio paese a destra e a manca come se fosse la migliore nazione al mondo.
**Luca Massari,** Colleferro

*É valido se copio la risposta precedente e la incollo qui? Lo so lo so, non c'è bisogno che rispondete... vedo di articolare altro. Diciamo che i programmatori americani sono tanti (milioni di milioni) e quelli europei si trovano tutti sotto i ponti. No, non va bene nemmeno questa, anche se ci siamo avvicinati al vero. Siamo latitanti, caro mio, nel produrre e nel proporre; nessuno vuole rischiare, tra le altre cose il mercato di cui parlavamo sopra è meno cicciotto da queste parti: non c'è paragone con quello americano. Il problema sta qui e nel fatto che dobbiamo metterci di buona volontà e soprattutto metterci del nostro, il che pare obiettivamente difficile.*
*In sostanza, pare proprio che il cordone ombelicale non sia ancora spezzato, pur se qualche bravo volenteroso tutto sommato lo si trova - vedasi cappello introduttivo [e il cerchio si chiude].*

## Au Revoir

*Non so voi ma ho appena cambiato la batteria della torcia elettrica e attendo con impazienza il calare delle tenebre; il microcosmo qui fuori è bello che non ne avete idea, roba da passarci tutta la notte. Altro che i videogiochi.*

# RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Orco boia ma questo mese qui si chiama agosto! Ma non è fantastico? Ad agosto si va in vacanza gente bella, si va al mare ad abbronzarsi di giorno e a ubriacarsi la sera, si spera di trovare l'anima gemella (ma man mano che la fine delle ferie si avvicina ci si accontenta anche dell'anima cugina di quarto grado )... insomma è un mese mica male. Per quello che mi riguarda invece è uno schifo, perché le ferie me le sono già prese a giugno e quindi agosto me lo passerò a Milano a frignare
Evviva.
Il fantastico momento della barza che fa ridere solo me.
Due biglie di acciaio su una scalinata...
"- Attenta al gradin.... din.... din"
"- Quale gradin... din... din"
Ahahahahah uh!
**Raffo**

## Piccione I Love You

Ciao Raffo!!!
Ti ho contattato perché mi serve tutto l'aiuto possibile, persino dalle ragazze, quindi se per disgrazia questa lettera dovesse finire in un luogo di pubblico accesso (come il cestino!!!:-)) e mi stesse leggendo qualche ragazzina, vi chiedo di allearvi con me nella guerra contro i piccioni di quartiere. Il loro capo (dei piccioni) mi ha lanciato il suo guanto di sfida per ben tre, dico, tre settimane di fila....e come si dice alla terza canta il gallo.
Ci scommetto il tesoro più grande per i ragazzi (non so se mi spiego)(libertà non è mica una parolaccia, potevi dirla apertamente. NdRaffo) che anche voi avete avuto a che fare con qualche bel maveric sgangiato da quei balordi bipedi alati. Per ben tre settimane di fila subito dopo che ho lavato la mia povera macchina è passato un maledetto piccione è ha sgangiato senza preoccuparsi che nella zona ci fossero dei civili, coprendo metà vetro della mia vettura! Tra l'altro non con una bomba classica, ma con quella... Uuh, che schifo!!!!
Non solo ma mentre me ne tornavo a casa in uno stato d'animo vicino alla mania omicida, uno di loro, probabilmente avendo finito i proiettili, ha pensato bene di immolarsi per la lotta contro le macchine pulite, schiantandosi a tutto busso in una fiancata lasciando una bozza da capogiro...
Sono giorni che non dormo, non magio, e non guardo i Simpson per fare la posta a quei maledetti delinquenti con la mia infallibile fionda, ma sono troppo furbi e colpiscono quando meno te lo aspetti.
Lancio ufficialmente la guerra ai piccioni.... per una macchina pulita la domenica, per la sicurezza dei civili, per reprimere questa loro faida, arruolati anche tu.
Ciao
**Giulio**

*I piccioni mi sono antipatici, c'è poco da fare, credo che, al pari di altre specie che popolano la terra (come le zanzare o i serpenti) non sia facile farseli andare a genio. C'è inoltre l'aggravante che i piccioni (come la maggior parte degli uccelli, ma i piccioni sono di più e vivono in città) sono strapieni di malattie dannose all'uomo come la Clamidia (provoca problemi respiratori e congiuntivite) o il Botulismo (provoca la morte); per non parlare di tutti i parassiti assortiti che si portano in giro, zecche e pulci su tutti .*
*Che fare dunque? Sterminarli tutti? Ma noo dai, dopotutto devi capire che nel crapino del piccione siamo noi a invadere i suoi spazi, per questo scagazzano in giro, perché si sentono a casa loro e in effetti lo sono. Il mio consiglio è quindi quello di ignorarli... ti sporcano la macchina? Fai l'indifferente; i piccioni sono bestioline che amano le provocazioni, quindi ignorandoli andranno a cercarsi qualcun'altro. Ah, dimenticavo, leggevo non so dove che i piccioni sono anche animali piuttosto buoni... con le patate, ma occhio alla salmonella*

## Il Pc non va viziato

Atomico Raffo, salute a te! Ti scrivo perché ho un problema: il mio PC mi odia. Difficile a credersi? Invece è proprio così! Eppure io l'ho sempre trattato bene in questi quattro lunghi anni, aggiornando i driver, aumentando la memoria, facendo spesso i bechmark che tanto gli piacciono... lui invece vede in me la sua nemesi e continua a rendermi impossibile la vita da videogiocatore riavviandosi di continuo, emettendo rumori strazianti dal case e provocando l'effetto bullet-time anche in titoli molto vecchi... Sono proprio disperato, però a breve dovrei riuscire ad avere una nuova e portentosa macchina da gioco! Il mio dilemma ora è: visto che la malefica (e famelica) macchina verrà presto rimpiazzata, cosa ne farò dopo? Io avevo già elaborato qualche ipotesi:
a) Usarla come un piattello
b) Scaraventarla giù da una rupe con una roccia legata al case
c) Regalarla al mio peggior nemico(questa però è veramente cattiva)
Comunque, visto che nessuna di queste opzioni potrà ripagare appieno la bestia per la vita da incubo che mi ha fatto patire in questi anni, tu, o onnipotente, cosa suggerisci?
**Squall**

*Il tuo vecchio PC è un viziato schifoso e la colpa è solo tua . Cerca di imparare dagli sbagli commessi: il nuovo PC formattalo regolarmente e non dargli più RAM del necessario, vedrai che si comporterà sempre bene.*
*Per quanto riguarda la fine del tuo vecchio, viziato, PC, direi che la fine che si merita è di essere lasciato in casa, magari a fianco al PC nuovo e di non essere mai considerato... magari ogni tanto accendilo e dai qualche calcio al case*

## La lettera scelta a caso del mese

**(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché... perché... quando sarete grandi capirete. NdRaffo)**
Ecclesiastico Raffo,
volevo chiederti una cosa atrocemente atroce, più atroce della marmotta di Tiger Woods e più atroce de Gli Atroci... Che gusto ci provano i piloti di F1 a innaffiarsi di Champagne MOM??? Già sono alcolizzati di loro, se poi fanno il bagno nell'alcool... È peggio che formattare MILLE MILA volte il PC di Bill Gates (un bel divertimento!).
Aspetto tua risposta non dormo più il giorno...
Non che non lo facessi anche prima...
**Vice**

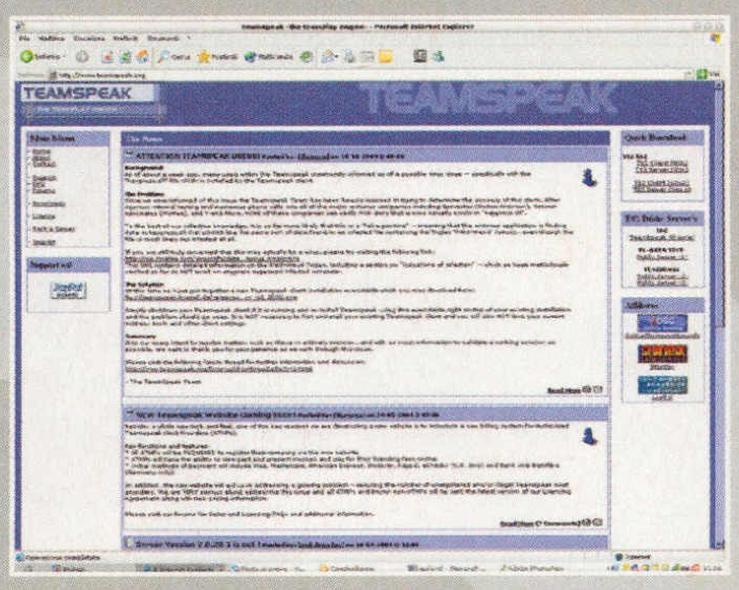
A cura di Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

# Backstage

## IL FUTURO È GIÀ QUI?

**Un gruppo di amici con un interesse in comune, i giochi di corse online, dà vita a una piacevole discussione su quello che un giorno potrebbe essere il futuro del multiplayer. Il riassunto di una serata in TeamSpeak, adesso, è sotto i vostri occhi...**

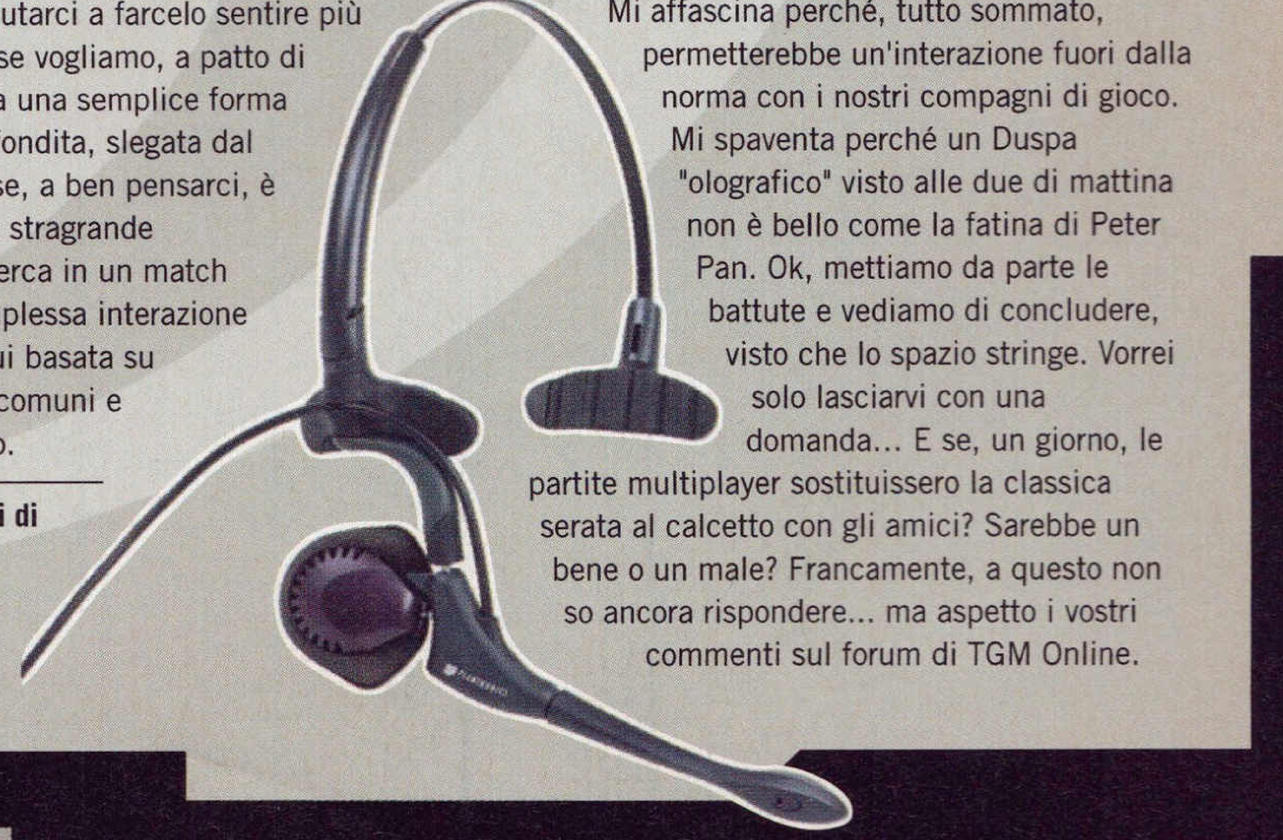
Queste assolate giornate di luglio, meno calde di quelle affrontate un anno fa ma comunque ugualmente provanti, hanno un solo denominatore comune: la sessione serale al volante di Toca Race Driver 2. Bene o male, tutti i piloti virtuali della redazione hanno deciso di installare sul proprio PC una copia di suddetto titolo, "colpevole" di proporre un bello spettacolo per gli occhi e un'avvincente sfida per menti e riflessi. Inutile dirvi che la parte riservata al giocatore singolo è stata affrontata solo dai più volenterosi, coloro che si sono presi la briga di sbloccare tracciati e vetture perché tutti gli altri potessero utilizzarli nelle gare serali. Già, ma come si svolgono queste competizioni? Solitamente uno a caso, scelto tra chi non si nasconde dietro i firewall di Fastweb, ospita la partita e, tramite TeamSpeak gli altri vengono informati sui dettagli utili per raggiungere la pista. Tra sportellate, imprecazioni colorite e complimenti più o meno affettati d'ira e invidia, si giunge al traguardo, dove si mette da parte la bravura con il volante e viene sfoderata l'arte della dialettica. Sembra quasi di assistere a un'edizione straordinaria del processo di Biscardi, interamente dedicata al mondo delle quattro ruote. Esattamente come avviene nella trasmissione del popolare commentatore/intrattenitore televisivo, tutti urlano le loro ragioni, e non è raro sentire frasi come "Devi imparare a frenare", "Bestia ignorante, stacca il piede dall'acceleratore", "Smettetela di sfondarmi la macchina in partenza" e cose del genere, saltuariamente accompagnate da qualche grugnito del Raffo. La mia domanda, che sorge spontanea esattamente come nella mente di Marzullo, è questa: con il "vecchio" multiplayer ci divertiremmo allo stesso modo? Penso proprio di no.




**Quando una parola è più efficace di centinaia di frasi digitate: ecco in breve la filosofia di TeamSpeak (www.teamspeak.org).**

### MULTIPLAYER PLUS

No, non è un programma che si scarica da Internet. Non è un software dato in bundle con l'ultima scheda di rete. È solo una definizione, o meglio una pseudo definizione, della strada intrapresa al giorno d'oggi dal multiplayer, almeno ai miei occhi. Se ci pensate, fino a qualche tempo fa, complice una scarsa diffusione della banda larga, la sola idea di affrontare qualche avversario umano era semplicemente elettrizzante. Ora, una volta che le nostre connessioni si sono abituate a dare e a prendere schiaffi in giro per il mondo, questo sembra proprio non essere sufficiente a saziare la nostra voglia di multigiocatore. Da qui nasce l'esigenza di avere a disposizione qualcosa in più che, se vogliamo, possiamo interpretare come una sorta d'evoluzione del contatto umano, l'unica vera differenza tra una normale e "anonima" partita online e i match a Pro Evolution Soccer che prendono vita tra le mura redazionali. Personalmente, da quando ho scoperto le meraviglie della comunicazione vocale via Internet, il mio modo di giocare online è cambiato drasticamente. Eh sì, perché la possibilità di lodare un mio compagno e di prendere in giro un avversario è come con Master Card... non ha prezzo. Benché a un primo esame la teoria del "non mi diverto più come una volta" possa sembrare essenzialmente molto riduttiva e semplicistica, sono convinto che il fatto di poter interagire vocalmente con un individuo in carne e ossa possa aiutarci a farcelo sentire più vicino. O più amico, se vogliamo, a patto di considerare l'amicizia una semplice forma di conoscenza approfondita, slegata dal contatto fisico. E forse, a ben pensarci, è proprio questo che la stragrande maggioranza di noi cerca in un match multiplayer: una complessa interazione tra due o più individui basata su tecnologia, interessi comuni e voglia di divertimento.



**Esistono moltissimi tipi di cuffie dotate di microfono per PC. In altre parole, ce n'è per tutte le tasche...**

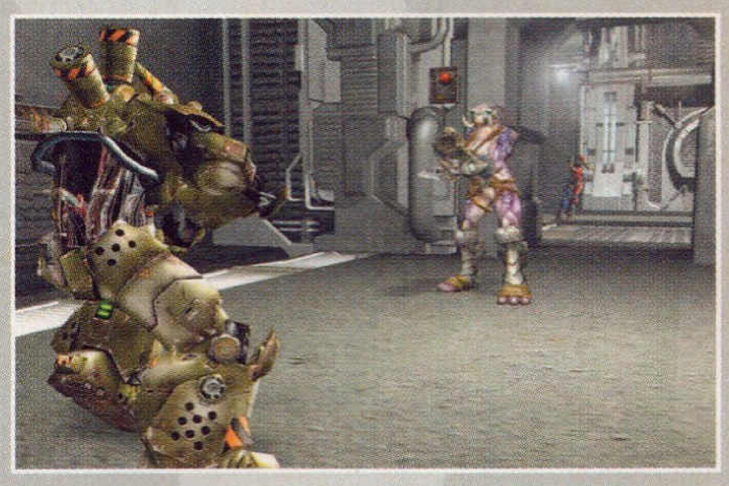
**TGM ONLINE www.tgmonline.it**

**La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!**

**In Toca Race Driver 2, la comunicazione vocale serve semplicemente per imprecare e inveire contro gli avversari. Direi, quindi, che è fondamentale.**

### L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Ok, ma una volta esaurita la "sorpresa" della comunicazione vocale online, come evolverà il multiplayer? Ci dobbiamo aspettare qualcosa di drasticamente diverso da quanto siamo abituati a vedere oggi? Francamente, penso che l'unica evoluzione possibile coinvolgerà, come logico attendersi, il senso della vista. L'idea di avere di fianco a me un ologramma del faccione di Elvin, o del gommone del nostro scafista Abbath (avete presente il monitor che Ben Affleck progetta in Paycheck? Ecco, una roba del genere), da un lato mi affascina, mentre dall'altro mi spaventa. Mi affascina perché, tutto sommato, permetterebbe un'interazione fuori dalla norma con i nostri compagni di gioco. Mi spaventa perché un Duspa "olografico" visto alle due di mattina non è bello come la fatina di Peter Pan. Ok, mettiamo da parte le battute e vediamo di concludere, visto che lo spazio stringe. Vorrei solo lasciarvi con una domanda... E se, un giorno, le partite multiplayer sostituissero la classica serata al calcetto con gli amici? Sarebbe un bene o un male? Francamente, a questo non so ancora rispondere... ma aspetto i vostri commenti sul forum di TGM Online.



**Unreal Tournament 2004 incorpora un ottimo sistema di comunicazione vocale, utilissimo per coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni nelle partite di squadra.**

COMING SOON... AUTUNNO 2004

SID MEIER'S

# PIRATES!

PC CD-ROM

www.atari.com/pirates

www.atari.it

ATARI

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

12+
www.pegi.info

Azione, ruolo e avventura

**IN UNA TERRA LEGGENDARIA UN TEMIBILE POTERE AFFRONTA UOMINI E CREATURE...**

LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

I creatori di Sacred ti svelano tutte le chiavi del gioco su www.fxplanet.com

*Personalizza il tuo eroe con centinaia di armi, armature, amuleti, pozioni e incantesimi*

ASCARON

*Combattimenti estremamente realistici grazie alle animazioni create dagli studi Ascaron e Spellcraft*

SACRED ON LINE

*Chiave esclusiva per giocare partite su Internet sul server di Sacred in italiano*

Nemici enormi che riempiono lo schermo del tuo PC, esseri mitologici, animali selvaggi... Il regno d'Ancaria è un mondo ostile denso di sfide Usa la forza dell'acciaio in combattimenti corpo a corpo o in sella al tuo cavallo Domina il potere della magia combinando incantesimi e arti di combattimento Merita l'Arma Sacra e affronta l'esercito delle tenebre.

19'95€

FX INTERACTIVE